MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成３年５月１日発行(毎月1回1日発行)第６巻第５号通巻57号 昭和62年５月６日第３種郵便物認可

月刊

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
May.1991 No.57

5

特別定価
530 yen



AOUショー人気断トツ1位 得意技を使いこなせ!
ストリートファイターII

シューティングNo.1!こりゃまたキュートなシューティング!
出たな!!ツインビー

コットン/ブラックハート
ローリングサンダー2/ウルトラマン
ラッドモビール
ゴルフィンググレイツ/スーパーバレー'91
ゆうゆのクイズでGOGO!
スティールガンナー
破沙夢

創刊5周年記念A級保存版特別付録
PERFECT
GAME MUSIC | ALLカタログ
GAME VIDEO

激
'91AOUショー大特集
見せろ!魅せろ!もっと見せろ!!

神か!悪魔か!
爆発!超人攻略!

ついにクライマックス!決戦の時は来た!
剣豪

武器の選択が最重要 めざせ全2周クリア!
雷牙

センスは秀逸 ラストは地獄
ガンフロンティア

これで完璧 興奮の復活パターン
ドラゴンセイバー

新・超マニア向け講座❸
パロディウスだ!

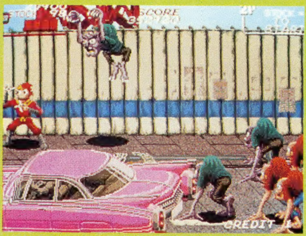
矩形波倶楽部誌上ライブ

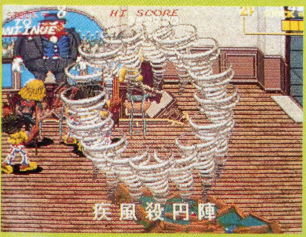
メーカータイアップゲーム企画大募集
君の企画がゲームになる!

ゲームつくろうぜ❸ GOD鈴木

さらば私の青春 最終回 植村伴北

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO





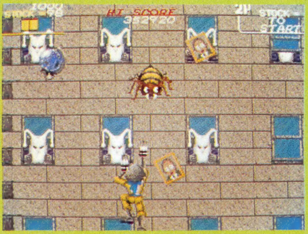
忍ばない、影に生きない4人のニンジャ。

ヘンテコな個性と忍法を持つ愛すべき4人の忍者人形。平和のための大暴れは、もう止まらない。

悪魔によって、人形世界の平和が破られた！立ち上がったのは、元忍者の人形師によってつくられた4人の忍者人形。それぞれの武器と忍法を駆使して、群がる敵をぶっつぶせ。●8方向2ボタン。片側2Pダブルコンパネ。1〜4人プレイ、途中参加可能●奥行きのある画面空間●自由自在な動きを追求した、高いアクション度●ボタン連打により特殊攻撃やジャンプに変化をつけることが可能●ストックすると忍法の威力があがる巻物、生命力が回復するカンヅメやワイン、無敵になる宝玉など多彩なアイテム●悪魔を倒し、平和を取り戻すため、最後まで頑張れ！







THE NINJA KIDS™

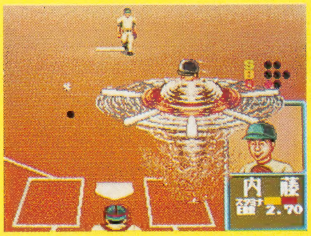
ニンジャキッズ

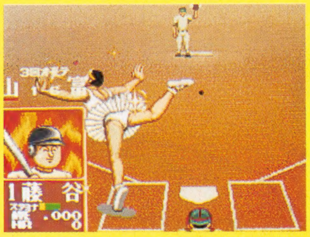




© TAITO CORP. 1990

嗚呼栄光の甲子園™





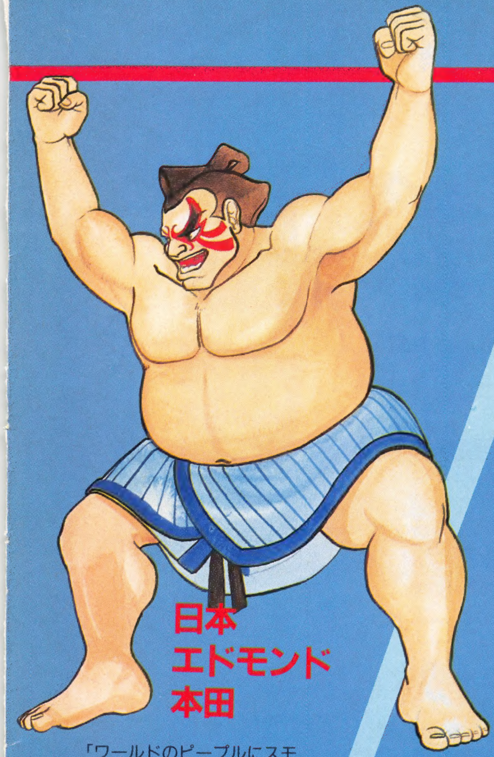


北海道から沖縄まで、全13校のなかから1校をセレクトしてスタート。気迫が一気に燃え上がる「根性ボタン」の力も借りて、見事残り3試合を勝ち抜いてくれ●2人同時プレイ可能●打撃：あらかじめ根性ボタンを押すのがポイント。バント、スクイズなどの打ちわけ可能●走塁：次の塁を越えて走りつづけたり、盗塁・帰塁時の速度アップ可能●投球：根性ボタンの併用で球のスピードアップと変化球のキレを良くすることができる●守備：8方向レバーで操作。ただし、1、2、3塁は、自動的にベースカバーが行われる●スタミナ残量に気をつけて、優勝を目指せ。

根性なんて、ボタン1つで、燃え上がる。

ベスト8が出揃って、甲子園は、ついに準々決勝だ。力の限り投げて打って、優勝旗を手に入れろ！

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888



日本 エドモンド本田

「ワールドのピープルにスモウの素晴らしさを認めてもらうでごわす」と鼻息荒く旅立った。スモウといってはいるが「くまどりをして赤フンドシの力士なんて見たことないよ」（某日本人談）という意見があちこちで聞かれる。おまけに風呂屋に土俵をつくるわで、全日本銭湯協会からもクレームがくる始末である。

そんな周囲のことなどおかまいなしに本田さんは今日も元気に四股をふむ。

大和魂のたまもの、自慢の必殺技は、空をも切り裂く百裂張り手、まげが堅いぞスーパー頭突き。

もちまえの日本人のド根性を見せてやれ。



アメリカ ケン

リュウを生涯の好敵手と認め、お互いに強くなった後再会しようと堅い約束を交わし、アメリカへ武者修行に渡った。

しかし実戦から遠ざかり平和に慣れてしまった彼は、いつしか闘うことを忘れてしまっていた。

血生臭い過去は忘れて恋人との甘いひとときに浸っていた彼の元へリュウからの手紙が届いた。

再び格闘家の熱き血潮を沸騰させた彼は、今までのおくれを取り戻すべく猛特訓を開始した。

が、さぼっていたつけは大きかった。恋人といちゃついてるヒマがあったら新しい技でも開発すればいいものを、ちゃらちゃら遊んでいるから、結局今回もリュウと全く同じ技しかくり出せない始末だ。

前の闘いと同様、しょせんは2P側に甘んじてしまうのか!?



インド ダルシム

幼い我が子を守るために独り闘う孤独なファイター。

子供がいる、というからには奥さんもいるのであろうと思われるが、彼と結婚したもの好きな女性の顔を見てみたいものである。

彼は毎日ヨガの鍛練を重ねているようだが、そのわりには頭に奇妙なペイントをしたり、首からしゃれこうべのネックレスをさげていたり、本当にヨガに理解ある人なのか疑問に思うところである。ブードゥー教の司祭か何かにしか見えない、という意見もちらほら巷で耳にする。

得意技のヨガファイヤー、ヨガフレイムに関しても、どのような修業をつんだら火を吹けるようになれるのか興味深い。何にせよミステリアスな男である。

ちなみに内輪では彼のことをナムさんと呼んでいる。



ブラジル ブランカ

まだ彼が幼い頃、たまたま乗り合わせた飛行機が不幸にもジャングルに墜落し、両親とはなればなれになってしまった。

それから今日まで、彼は自然を相手に育った。そのおかげですっかり人間ばなれしてしまい、ついには体色まで草木と同じ緑色…いわゆる保護色になってしまった（一説によるとコケが生えているせい、とのこと)。

必殺技も自らの体を丸めて高速回転させ、敵に体当たりするローリングアタックと電気ウナギもびっくりの放電攻撃エレクトリックサンダー。とても人間技とは思えない。

こんなにも野生に戻ってしまった彼は、あたたかい両親の愛でしか人の心を取り戻せないだろう。

万が一、両親が引き取りを拒否してもまだサーカスの花形スターへの道が残されているぞ！



読者の熱い期待に応え、今月はドーンとキャラクター紹介十（プラス）な、なんと各キャラクターの必殺技の出し方を大公開だ！これは目が離せない！

1!! ファイターII

©カプコン

遠藤　ちゃら子

イラスト：カプコン開発スタッフ

AOUショーでも圧倒的な人気で注目度No.1のストリートファイターII。今月はキャラクターたちがそれぞれ背負ったストーリーをカプコン開発スタッフのイラストをまじえて紹介します。

そのあとは必殺技の出し方など基礎的な攻略をすすめていきましょう。

さらに来月からは我がゲーメスト編集部の精鋭、石井ぜんじ編集長をはじめとするストリートファイターII研究会（略してスト研）の面々による各キャラごとの大攻略を予定！これは熱いぞ!!

'91 AOUショー
ストリートファイターII





ソ連 ザンギエフ

赤いパンツとモヒカンヘアーがトレードマーク。
ペレストロイカを巻き起こすべくやってきた、鋼の体をもつ男。幼い頃から習っていたレスリングにアメリカ仕込みのパイルドライバー、ブレーンバスターなどの大技を取り入れ独自のプロレスを確立させた。
鍛えあげられた肉体からくり出される必殺技は、近寄るものすべてを蹴散らすダブルラリアット、頭蓋骨をすりつぶすスクリューパイルドライバー。
うわさでは、彼の師匠は元ストリートファイターの某市市長であるらしい。未確認情報ではあるが…。



中国 春麗

行方不明の父の消息を知るため世界を旅する。
麻薬捜査官であった父のあとをつぎ、自ら刑事になった彼女は長い捜査の末、父の失踪には悪の巨大組織シャドルーがからんでいることをつきとめる。組織を裏から操る陰の大ボス、ベガは一体どこにいるのか。
必殺技は無尽の脚線美、百裂キックと華麗なる舞い、スピニングバードキック。足技が得意なだけあってその足の筋肉はスゴイものを感じる。あの足で蹴られたら痛かろうな…と考えずにはいられない。
余談ではあるが、必殺技のスピニングバードキックを見て映画フラッシュダンスを思い出すのは私だけだろうか？
とにかく、がんばれ春菊…もとい、春麗!!





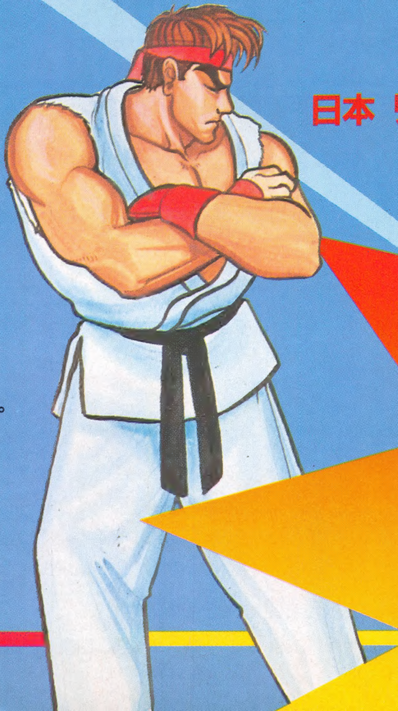
アメリカ
ガイル少佐

「ベガという男に気をつけろ…奴はサイコパワーを自在に…ぐふっ…」
そういい残し、同じ部隊の戦友、ナッシュはこの世を去った。
親友を殺され、怒りにうち震えたガイル少佐は仇を討つべく旅に出た。妻や娘に別れも告げずに…（残された妻子の立場はどうなるのか？奥さんや娘より友達を選ぶとはなかなかあなどれない男である。ひょっとして多額の金でも貸していたのだろうか？）。
必殺技、衝撃波ソニックブームと超破壊力サマーソルトキックを武器に、本懐をとげられるか？



次頁からは攻略だ！





日本 リュウ

流派やスタイルを超えた真の格闘家を目指してさすらいの旅をしている—といえば聞こえはいいが、実のところただのプータローとしかいいようがない。一体どうやって収入を得ているのだろう？
生涯のライバル、アメリカで武者修行をしているケンを追い海外へ向かう。しかし、どこから飛行機代を調達してきたのか、などまたもやいらぬ心配をしてしまうのである。
果たして、今回の旅で真の格闘家の道を極め、ホームレスの生活とおさらばできるのであろうか？
必殺技は伝家の宝刀、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚、それに加えて巴投げもマスターしている。

'91 AOUショー 人気 No.
ストリート

攻略

技を極めて敵を撃破だ！ ストリートファイターII

カプコンがまたやりがいのあるゲームを出してくれたぞ!! ゲーメスト編集部が沸き上がっている！ 8人の個性豊かなキャラクターが繰り広げる超人バトルの世界！ この闘いの世界でキミが勝ち抜いていくにはキャラクターになりきって、技を使いこなさなければならない！
必殺技を極めて謎のボス・ベガを目指せ！

技を覚えてこその格闘技

☆技の出し方を覚えよう

ストリートファイターIIを楽しく遊ぶためには、何といっても必殺技の出し方を覚えることが大切です。前作、ストリートファイターも波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の3つだけで勝ち抜けるくらいでした。

今回は、キャラクターによって技の出し方、性質、特技がかなり違うので、できるかぎり紹介してみます。

☆必殺技の種類

プレイヤーの必殺技は、大きく分けて4種類あります。前作のような波動拳系、横方向への飛び道具系、縦方向の必殺技系、ボタンを連打すると出る連打系です。この4つさえ覚えれば、ほとんどのキャラクターの必殺技は使えるようになるでしょう。それでは1つずつ説明していきます。

☆波動拳系

リュウやケンの使う波動拳は、前作のストリートファイターと出し方が同じです。

敵が右にいた場合（以後も敵が右にいることを前提とします）、レバーを下↓右下↓右へ短い時間内に動かし、パンチボタンを押すと波動拳が出せます。

インド代表のダルシムのヨガファイヤー、ヨガフレイムも同じような出し方です。

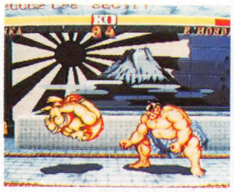

波動拳のような必殺技は、出すのに慣れが必要。でも慣れれば連発できる。

☆横方向の飛び道具系

新しい必殺技の出し方なので、ぜひ覚えましょう。連発できない点が難点です。

レバーを左に入れ、ある程度左に入れ続けてからレバーを右に入れます。同時にパンチボタンを押すと必殺技が出ます。

エドモンド本田のスーパー頭突き、ガイルのソニックブーム、ブランカのローリングアタックがこの出し方で出せます。

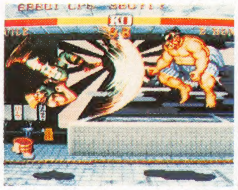

ローリングアタックなどの必殺技はガードした状態から。

☆縦方向の必殺技系

横方向の飛び道具系の縦バージョンです。

レバーを下に入れ、ある程度下に入れ続けます。そのあと上にレバーを入れると同時にキックボタンを押すと必殺技が出せます。

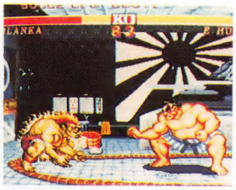
ガイルのサマーソルトキック、春麗のスピニングバードキックがこの出し方で出せます。


レバーを左下にいれていても出せるのがサマーソルトキックの強味。

☆連打系

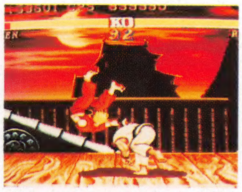
ボタンを連打するだけで出る、威力のあるパンチ・キックなどです。必殺技を使っている最中に動けないのが難点です。

パンチの連打でエドモンド本田の百裂張り手、ブランカのエレクトリックサンダー。キックの連打で春麗の百裂キックが出せます。


ボタンを連打する必殺技は自分が動けなくなるのが欠点。敵を追いつめて使おう。

☆投げ技は必須！

前作になかった技で、初めのうちわかりにくい技が投げ技でしょう。しかし、敵によってはうまく使えばとても有効なのでぜひ覚えたい技です。


投げはとても重要だ。いきなり近づいて投げを多用してみよう。

☆投げ技のやり方

選ぶプレイヤーによってかなりやり方が違います。まず、どのキャラクターでも通用する方法を紹介しましょう。

方法は単純。敵に近づき、レバーを入れながらパンチボタンの大や中を押せばよいのです。小ではかかりません。

ただし、敵の間合いに入る時に敵の攻撃をくらいやすいのでいつでも投げられるというわけではありません。いくつか投げるセオリーがあります。

①近づいていってそのまま投げる、②敵が技を出した後などの一瞬のスキをついて投げる、③敵ともつれて重なった時に投げるの3つの方法が考えられます。

一番決まりやすく、重要なのが②で、例えばケンが昇龍拳を撃って着地した所を狙って組んで投げます。③は、狙って投げるというのではなく、敵にやられて立ち上がった瞬間などに投げます。

投げはとにかくタイミングがすべて。一瞬のタイミングを逃さないことです。


ザンギエフはキックボタンでブレーンバスター、ガイルは空中投げができる。

☆ガードについて

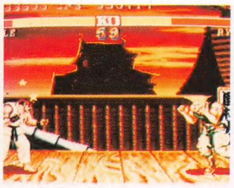
攻撃せずに（ボタンを押さずに）レバーを左または左下にいれると敵の攻撃をガードできます（敵が右にいる場合）。

とにかく、ガードを知らないとお話になりません。敵の必殺技の場合、約4分の1のダメージはくらいますが、十分役に立つと思います。

☆気絶してしまった場合

ときどき、プレイヤーがふらふらしてしまい、しばらく意識もうろうとしてしまうことがあります。この時は操作不能で、敵にとてもやられやすい。レバーをがちゃがちゃやりボタンを連打すると立ち直りが速いので覚えておきましょう。

敵が気絶してピヨピヨが回っていたら、いそいで近づいて投げを決めましょう。


連続攻撃をくらうと星やひよこが出て一定時間操作不能になってしまう。

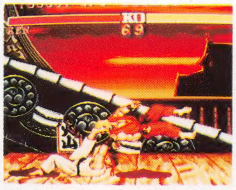
キャラクター別に攻略だ！

☆リュウ（日本）・ケン（アメリカ）

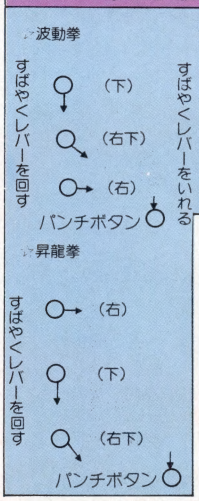
基本的に前作ストリートファイターと同じ出し方で技が使える。慣れれば必殺技が連発できるのが一番の長所。ただし威力は少し弱くなっている。

敵に回した場合

やたら必殺技を連発する。リュウは波動拳、ケンは昇龍拳を連発する傾向がある。敵に回すとかなり強いが、投げやすいキャラでもある。昇龍拳を撃って着地した瞬間を狙って投げよう。


能力がほとんど同じなリュウとケン。敵にまわすと性質が違う。

リュウ&ケン



☆春麗（中国）

空中戦がとても強い。飛びながらキック、足払いを繰り返していればほとんどの敵に勝ち抜いていくことができる。

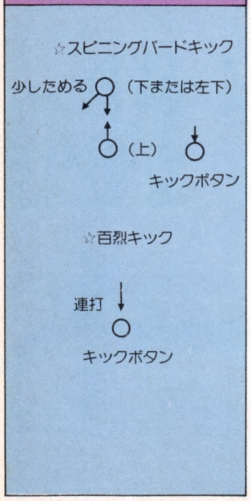
スピニングバードキックは当たれば強いが、かわされることも多い。百裂キックはジャンプしてくる敵には通用しないので注意。

敵に回した場合

ピョンピョンはねて飛びげりをしてくるのでパンチや、必殺技をうまく使ってカウンターを狙おう。スピニングバードキックはしゃがんでいればくらわない。


春麗のスピニングバードキックは強力だ。空中戦に強いのが一番の強味。

春麗

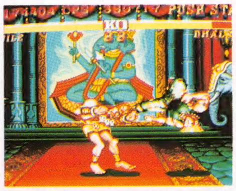


☆ガイル(アメリカ)

必殺技、サマーソルトキックがとても強い。左下にレバーを入れて待っていて、敵が来たら足払い、ジャンプしてきたらサマーソルトキックのパターンでほとんど勝ち抜いていくことができる。この時は中のキックボタンで足払いすること。

敵に回した場合

うかつに近づくとサマーソルトキックが来るので、足払いなどで攻撃する。ガイルの足払いは2回転するので1回転めの足払いを受けたあと、ガードを解かないこと。



ガイルはサマーソルトキックだけで勝ち抜くことができる。

ガイル

☆サマーソルトキック
少しためる (下または左下)
(上) キックボタン

☆ソニックブーム
少しためる (左または左下)
(右) パンチボタン

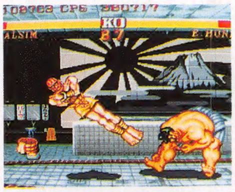
☆ダルシム(インド)

パンチ、キックが伸びるので、遠方から攻撃できるのが強い。また、投げがやりやすいキャラでもある。

ヨガフレイムとヨガファイヤーを確実に出すことができるようになればさらに強い。ただし、ジャンプが遅く、パンチを出している時に自分の当たり判定が大きくなってしまうのが最大の欠点。

敵に回した場合

意外に連続攻撃をくらう敵ではないので、それほど怖くない。空中戦、接近戦で勝負しよう。離れた時はガードをうまく使おう。



ダルシムは手足が伸びるので中間距離がとても強い。動きの遅いのが欠点。

ダルシム

☆ヨガファイヤー
すばやく回す 下 右下 右 + パンチ
(波動拳と同じ)

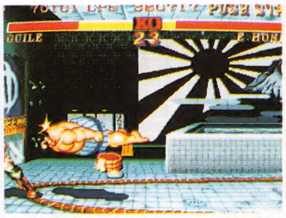
☆ヨガフレイム
すばやく回す 左 左下 下 右下 右 + パンチ

☆エドモンド本田

百裂張り手がとても強い。張り手、キックの破壊力もかなり強く、パワーで押せるキャラクター。

敵に回した場合

体力が少なくなって離れると、スーパー頭突きが来るので注意。近づくと必ずといっていいほど百裂張り手がくるので、百裂張り手が来たらすぐ逃げよう。



エドモンド本田は世界一の突っ張りを持っている。突っ張りオンリーで世界を取れ！

E・ホンダ

☆スーパー頭突き
少しためる (下または左下)
(右) パンチボタン

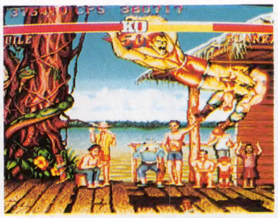
☆百裂張り手
連打 小か中のパンチボタン

☆ブランカ(ブラジル)

身軽で、飛びげり、パンチなどが強い。身軽さを生かした空中戦と電撃をうまく使おう。

敵に回した場合

離れた所から飛んでくるローリングアタックに注意。ローリングアタックを1回受けたあと、着地してすぐもう1回ローリングアタックが来ることがある。



ブランカは7人目に出てくると異常に強い。飛びげりが威力あるぞ。

ブランカ

☆ローリングアタック
少しためる (左または左下)
(右) パンチボタン

☆電撃
連打 小か中のパンチボタン

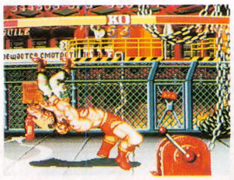
☆ザンギエフ(ロシア)

強力な投げ技が特長。ただし、必殺技が使いづらく、動きが遅いのが難点。

空中を飛んでくる敵に対してはパンチ、近づいて来る敵には飛びげり、足払いをうまく使い分けよう。初心者には使いにくいキャラクター。

敵に回した場合

つかまれると強力な投げ技をくらうので、空中戦で戦うか飛び道具で攻めよう。最初のほうに出てくればガードが甘いが、後半に出てくると強いキャラクター。



ザンギエフは多彩な投げ技を誇る。敵に回すとかなり怖いぞ。

ザンギエフ

☆ダブルラリアート
(小、中、大のパンチボタンを同時に押す)

☆スクリューパイルドライバー
レバーを回すように動かしてパンチボタン

緊急増ページの春麗・ガイルの攻略は36ページからだ！



出たな!! TwinBee

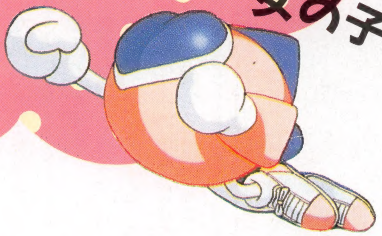
'91 AOU 人気シューティング No.1

ベルパワーはますます冴える

出たな!! ツインビー

邪悪な侵略者イーバとの戦いもいよいよ大詰め。イーバ軍の攻撃も熾烈(しれつ)を極めてくる。相当気合を入れないと、あっという間に惑星メルはイーバの手に落ちてしまう。メルの運命は君の手にかかっているのだ。メルが平和を取り戻す日は近い!?

ハイスコア争いも熱いぞ! 女の子も熱い!

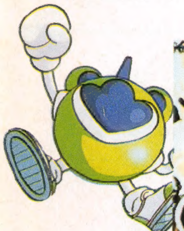


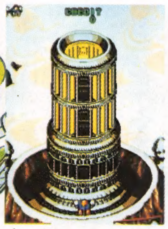
6面 砂漠文明——苦労しただろうに

何という皮肉か。余りある水源に没落した都市もあるというのに、水不足に苦悩する人々もまたいるのだ。そんな埃りにまみれた砂の世界にもイーバ軍は容赦なく猛攻を浴びせる。



砂漠に金棒…。





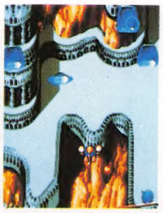
ん…。

6面ボスにダメージを与えたところ。

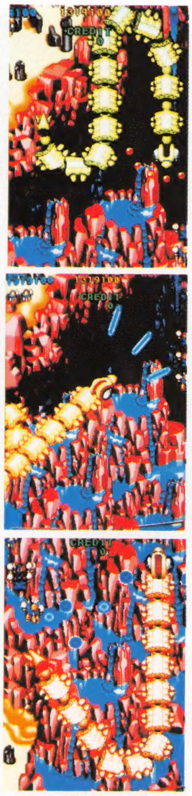


さあここをくぐるのだ(ウソ)。





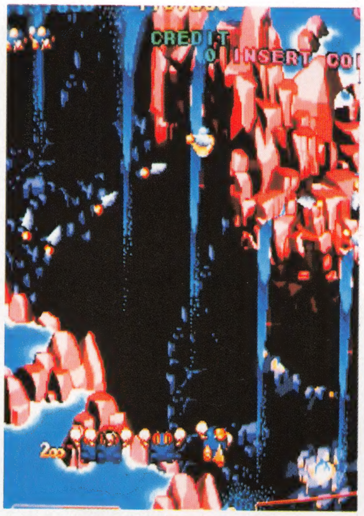
1枚1000点なので壊しまくろう。



ボスの攻撃法3種。

5面 水面下の城が美しい

どんなに人間の力が強大になろうと自然の前にはただひれ伏すのみ。かつて栄華を誇ったであろう文明のなれの果て…。しかし、何事もなかったかのように平然と、そして美しく水は流れ続ける。



包丁のきらめきに恐怖するツインビー。



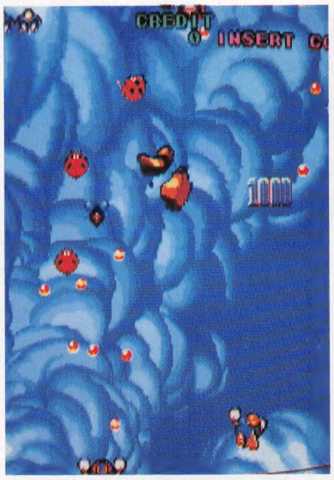
水面下の城に見入るツインビー。



ガラクタと化したロボットをよけるツインビー(もういい)。

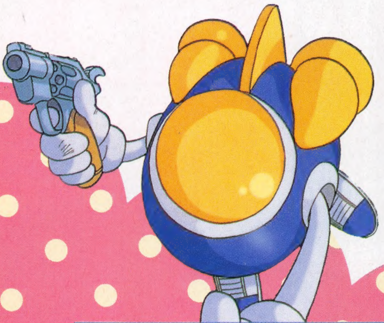
'91 AOUショー
出たな!!ツインビー

そして2周目…凄まじい


ほとんど見られないであろう2−7。


2−1。花見も近いなあ。

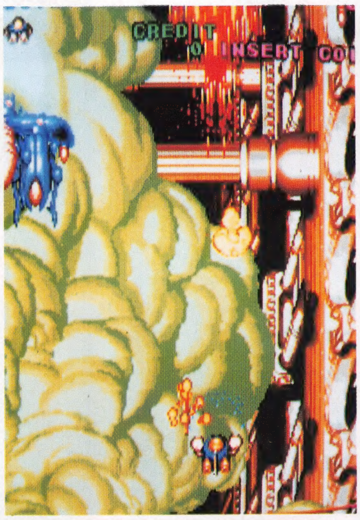

2−2。夕焼け空が美しい。

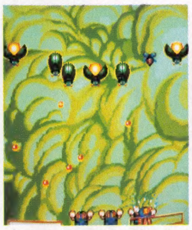


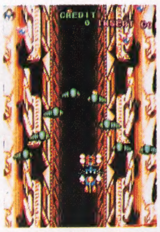
7面 侵略者の最期

分厚い雲の海を抜けると、そこには意外にも巨大な建造物の数々が…。いよいよイーバとの最後の戦いが始まる。


雲の動きに注目。


雲を抜けると建物が…。


あと少しで最終ボスとの戦いだ！


彼らはいかにして飛行しているのか。

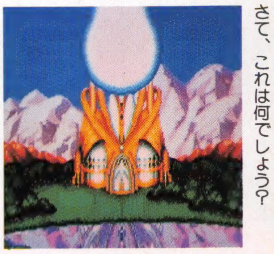

念力で物体を浮遊させるツインビー(またかよ)。

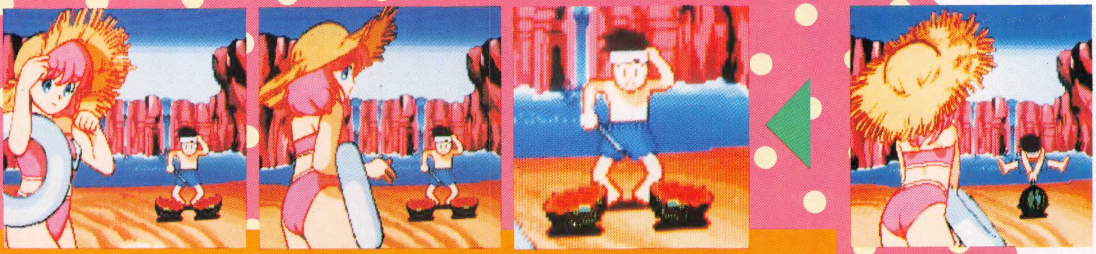
名場面集…見る価値あり


白ハタを振るグインビー。哀れな…。

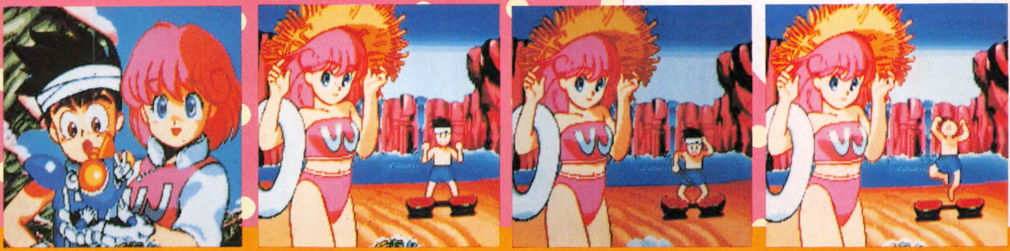

ボムで殺せ〜というのはウソです。


5面クリア時のデモを熱いご要望にお応えして連続写真で載せます。VJってなんだろ?


さて、これは何でしょう?


4面クリア時のデモ。


6面クリア。いよいよ最後の決戦だ。





日本、チャチャチャ。
ニッポン
ご要望の多かった女子チームを加え、
あの「スーパーバレーボール」の第2弾がついに登場！
さらに操作がカンタンになって、
なんとボタン1コでプレイできる。
日本、そして世界のスーパースター選手たちが、
走る！跳ぶ！打つ！
男子、女子どちらで戦うかは、君の自由だ。
全日本を優勝に導くのは、誰だ!?
NIPPON
7
12
9
開発スタッフ大募集!!
（くわしくは本社まで。）
「スーパーバレーボール」待望の第2弾!!
スーパーバレー'91
TM
ビデオシステム株式会社
本　社　〒608　京都市左京区下鴨松ノ本町35-1　TEL075-723-0358(代)　FAX075-723-0368
東京営業所　〒108　東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F　TEL03-3452-5677　FAX03-3452-5520

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

5 No.57 May 1991

３月10日のＳＳＴバンドのサイン会。すさまじいまでの盛況でした。きてくれた皆さんどうもありがとう。この日は、ＳＳＴの５月２日(東京)と４日(大阪)のライブのチケットの販売もしたんだけど、もちろんその日用意した分は、完売。だけど４月30日までは、㋘屋でも売ってるから、買いそびれた人は来てくれたまえな。きっとすごいライブになることまちがいなしだ。



'91AOUショー大特集
見せろ!魅せろ!もっと見せろ!!

神か!悪魔か!
爆発!超人攻略!

気合弾をフルに活用しよう

出たな!! ツインビー

©コナミ

1~4面までの攻略

まずは装備を固めよう
ゲームはそれから始まるよ

文：ああるじいぶう

AOUショーの直前に発売された、この「出たな!!ツインビー」ですが、皆さんはプレイしてみましたか?

今回は基本を押さえて、全7面のうちの4面までを攻略したいと思います。

攻略のポイントはこれだ!

このゲームを楽しくプレイし、かつ、先に進むためのポイントをいくつか掲げることにします。

①装備を固める

自機のノーマル装備が弱すぎるので、装備を固めて初めてゲームとして成り立つのです。自機をパワーアップさせなければ、話になりません(ゲームにもならない)。

空中を飛んでいる雲を撃って出現するベルを撃って、色変化をさせてから、そのベルを取り、自機をパワーアップさせます。ベルを出す雲はいつも同じです。

ベルは弾を5発撃ち込むと色が変わることをきちんと覚えておきましょう。

STAGE1が始まったら白、青、緑、赤の順にベルを取って、すぐに自機をパワーアップさせてしまいます。

5発
1発　4発　5発　5発　5発　5発　5発
ベルを出す→黄→白→青→緑→赤→紫→黒
5発

ベルを出す雲を撃ってベルを出し、そのベルに弾を5発当てて色変化させてから、ベルを取るというのを順序よく繰り返せばいいのです。

どの色のベルが何のパワーアップなのかは、きちんと覚えておかなくてはなりませんが、これは何回もプレイしていくうちに自然と覚えられるものです。

スピードアップは最低でも2段階にしておいたほうがいいでしょう。STAGE1の初めのうちにそれを済ませておきましょう。

②3WAYをつける

地上物（砲台など）を壊して出現するベル（もちろん地上にある）を取ると3WAYショットが撃てるようになります。

グインビーをつけていると3WAYが小さなウェーブの弾になるので、さらに強くなります。

この地上のベルは出る時は1面で出ますが、出ない時は全然出ない（7面まで出なかった時もある）こともあります。これは運に頼るしかないですね。

自機の弾のみが3WAYになるのですが、ツイン砲（白ベル）よりは強いのです。

ちなみに3WAYが撃てる状態になっていると、白ベル(ツイン砲）が出てしまうので、誤って白ベルを取らないように気をつけましょう。

③グインビーをつける

これも地上物を壊すことによって出現するキャラクターを取るのです。

こいつを自機の右か左につけると大きなウェーブが撃てるようになります。このウェーブがあるのとないのとでは空中物に対する攻撃の強さが全然違います。

ちなみにグインビーは敵か敵弾1発に当たると死んでしまいます（弱い）。

グインビーは自機の左右どちらか一方につけられるのでどちらか自分の好きなほうにつけましょう。どちらにつけるかは決めておいたほうがいいと思います。

これはグインビーをつけると自機が見にくくなるからです。どちらにつけたら自機が見やすいかは人それぞれだと思います。

くれぐれもグインビーをつけている時に、自機を見失って死なないように注意しましょう。

④気合弾を有効に使う

空中ショットボタンをある程度押しっぱなしにしてからボタンをはなすと気合弾を撃つことができます。気合のたまり具合は画面下のゲージを見れば、わかります。

気合弾は貫通力があるので直線的に飛んでくるザコに有効です。また、耐久力のある敵（ショット1発では死なない奴）にも使えます。

最強の気合弾（ゲージいっぱいに気合をためる）の威力はすごいものです。

空中物の攻撃に対しては、小さな気合弾を混じえましょう。これが使えるのと使えないのとでは大違いです。

ボスに対しては最強の気合弾を多用しましょう。

空中物の攻撃が途切れたら常に気合をためるという習慣をつけるといいでしょう。

また、気合を一番ためた時に気合ゲージの真下にいると自機がゲージの下に隠れてしまうので注意してください（自機を見失うということ）。

⑤フォースフィールド（赤ベル）をつける

バリアは自機全体を守ってくれるフォースフィールド（赤ベル）と自機の分身みたいなものが弾や敵を消してくれる、しっぽバリア(紫ベル)の2種類あります。

1周クリアをめざすならばフォースフィールドを取ることをすすめます。バリアが小さくなったら、それを張り替えていけばいいのです。

しっぽバリアは2周目には使えると思います。うまく使えば、敵や弾をしっぽが消してくれるからです。

しかし、自機は裸です。手がたく1周クリアを狙うならば、フォースフィールドを付け、2周目はしっぽバリアに替えるというようにするのがいいと思います。

うまい人は1周目から、しっぽバリアでいけばいいでしょう。

もちろん、しっぽバリアを付けていると赤ベルが出ないので、フォースフィールドは張れないし、フォースフィールドを張っていると紫ベルは出ないので、しっぽバリアは付けられません（同時に2つを装着することはできますが一度、フォースフィールドがなくなったら、またフォースフィールドを張ることはできない）。

その他の注意点

○スピードの上げすぎには注意しましょう。スピードが速くなりすぎたら、黒ベル（スピードダウン）を取ればいいでしょう。

○気合をためつつ、地上弾を撃つという場所も出てくると思います。空中ショット(左)ボタンを押しっぱなしにしながら、地上ショット（右）ボタンを連打する技術を身につけましょう。少しやりにくいかもしれないけれど、慣れるしかないでしょう。

○敵の攻撃パターンを覚えること。主に空中物の攻撃です。下から出てくるザコやワープ兵器ザブの出現する場所は覚えておかないと死んでしまうでしょう。

空中物の攻撃が途切れたら何かあると思って間違いないと思います。

これは当たり前すぎるポイントでした。

○ハイスコアを狙うならば、ベルを逃さずに黄色で取ること。すべて得点でベルを取れ

ば、1万点ラッシュが続いて気持ちがいいです。1個逃すと4万1000点の損です。

くれぐれも無理にベルを取りにいって死ぬことのないように注意しましょう（これでミスるのならば許せるかな?）

ベルを撃ち込みすぎたり、ボスの手前になると、画面に残っているベルはつぶれてしまいます。つぶれたベルにもう1発撃ち込むとハチになります。このハチは真下に落ちてきますが、撃つことはできない（無敵）ので突っ込まれないようにしましょう（よけること）。

先月号の訂正と補足

先月の紹介では「マイシップが死ぬと3WAYとバリアがついた状態から始まる」と書きましたが、正しくは「…最弱な状態(何の装備もない)で始まる」です。

3WAYとバリアがついた状態で始まるのは、コンティニューした場合の1機目だけです。

また、両手を失ったら救急車が出てきますが、前作ツインビーではノーミスの場合は1回しか救急車は出てきませんでした。しかし、出たな!!ツインビーでは両手を失えば1ステージ中、何回も出てきます。

また、ステージをクリアすると自動的に、両手がある状態で次のステージが始まります。親切設計ですね。

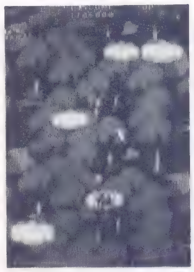
自機は増えない（EXTENDがない）ので、ノーミスでいくことが要求されます。どっちにしても死んだら復活が大変だし…（復活できないかも）。死んだら、あきらめたほうがいいかもしれません。

ノーミスでいくことを考えて、いよいよ攻略に入っていきます。

1面

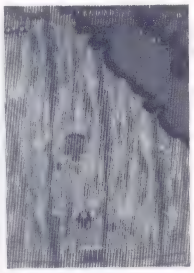
攻略のポイントのところで述べたように、この面の初めで自機をすぐにパワーアップしてしまいます。

1つの雲から1つベルを出したら、5発撃ち込んで色変化をさせて、そのベルを取るというのを繰り返すのです。白、青、緑、赤の順にベルを取ります。スピードアップは2段階はしましょう。


雲に5発ずつ撃ち込んでベルを取ろう。

この面は全体的に難しくありません。画面中央のやや下にいて、弾を撃っていればいいでしょう。

途中に出現するブドウみたいな奴は球が集まっている間は撃つことはできません。球が集まりきって、赤く変色したら最強の気合弾を撃ち込めばいいでしょう（+少々の撃ち込み）。


ブドウが赤くなるまで気合をためていよう。

一直線に飛んでいる黄色いザコ編隊は、少しためた気合弾で一掃しましょう。こいつらは自機のY座標まで下りてくるので、下で待っていて、すべてのザコが出てから気合弾を撃てば楽に全部壊せると思います。

地上物でベルかグインビーを回収できればベストです。

ザコ編隊は全滅させると1000点入るので、できる限り全滅させて点カセをしましょう。

空中のザコへの攻撃に気合弾を多用し、気合弾の使い方に慣れましょう。

1面ボス 巨大カニ

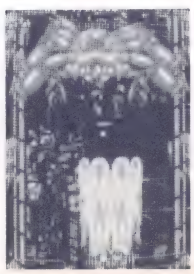
2本の前足から3WAYの弾を撃ってきて、口からは泡を吐いてきます。

この泡に包まれると、自機の動きが遅くなってしまいます。別に死ぬわけではないのですが、泡には包まれないようにしましょう。

まず、2本の前足を3WAYの弾をよけつつ、気合弾か連射で壊し、そのあとに真ん中の口にガードされているコアを撃つという感じでボスを倒しましょう。

口が閉じている時は最強の気合弾を撃ち、口が開いている時はノーマルショットを連射します。

意外とやわらかいボスです。

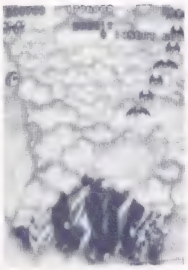

最強の気合弾を撃て!

2面

雲の上空にいるステージです。砲台はすべて雲の上にあります。

砲台は早めに近づいて地上ショットで片づけてしまいましょう。

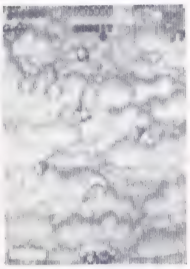
キュウリ編隊はサインカーブで動くので撃ちのがさないように。


ため撃ちでコウモリ編隊を撃つ。

コウモリ編隊は直線的に飛んでくるので少しためた気合弾で倒すようにしましょう。

たくさん飛んでくる火の円みたいな奴は残すと弾を撃ってくるので、撃ちのがさないように連射しましょう。この時、ベルがたくさん画面上に残っているので、ザコをすべて撃ってからベルを取ればいいでしょう。

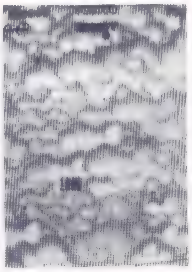
折り鶴が出てくる所では画面の一番下の真ん中にいれば体当たりはされません。


火の輪を撃ちながらベルをキープしよう。

一列に鶴が並んだら気合弾で奴らを壊しましょう。

鶴は4匹×3回出てくるので覚えておきましょう。

ボスの手前で出てくるウサギ3匹は上に誘導しましょう。低空から上昇してつっ込んでくる特攻野郎は、気合弾か連射で壊せばいいでしょう。


鶴が一列に並ぶまで下で待っている。

2面ボス プロペラ船

初めてやる時は死ぬかもしれませんが、一度やり方を覚えてしまえば、2度と死ぬことはないボスです。

まず、船の正面にある砲台×8を最強の気合弾を数発撃ち込んで壊します。砲台は黒くて丸い弾を真下に向かって撃ってきますが、画面の右端か左端に大きくよければいいでしょう。

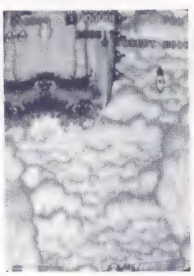
砲台をすべて壊した後、少し撃ち込んで、船の正面を壊してしまいます。


気合弾で砲台を壊す。

正面を壊した後、船の右側にある砲台×7を最強の気合弾2発+αで壊します。この時、ダイコン+カブが飛んできているので、早めに砲台を片づけてしまいましょう。

ダイコンとカブの攻撃が終わると船の上に来ています。

上からカヌーに乗った奴が10匹出現します。こいつらは最強の気合弾1発+少しの撃ち込みで1匹ずつ壊します。グインビーをつけていれば、最強の気合弾1発+ウェーブでこいつは壊れます。


右の砲台は最強の気合弾で。

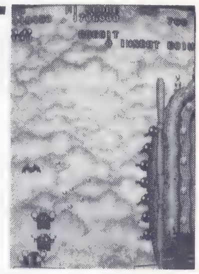

最強の気合弾1発でカヌーを撃つ。

このあと、上からコウモリが出てきます。こいつはショット1発では死なないので、少しためた気合弾で倒しましょう。

コウモリが出ている間に船はまた上に上がっていきます。船の左側にある砲台×7が弾をこちらに撃ってくるので、コウモリを処理しながら、うまく弾をよけて、船の下まで来ます。

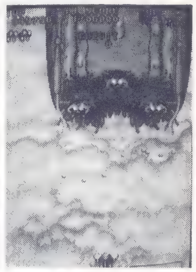
船の左側の砲台×7は右の砲台と同様、最強の気合弾2発で壊します（別に壊さなくても自然に壊れてしまうという話が）。

左側の砲台を壊すと、船の正面に3つの砲台が出現しま

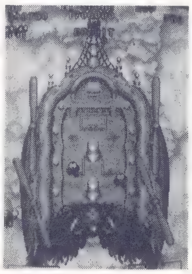

砲台の弾をうまくよけること。

す。こいつらは3WAYの弾を撃ってきます。最強の気合弾で倒しましょう。

この人間砲台を壊すと、船からプロペラが現れて、それが回りながら、船は下に下がってきます。

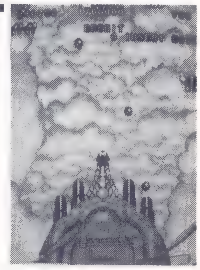

早めに砲台を壊す（最強の気合弾で）。

プロペラの回転方向を見ればわかりますが、船が下がってくる時は画面の左端にいないとプロペラをよけられません。

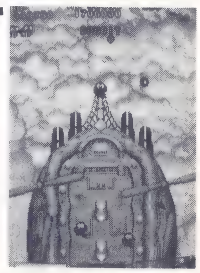

この辺りに止まっていれば大丈夫。

船が下に下がりきると、真上に向かって黒い弾を撃ちながら、また船は上に上がっていきます。左のプロペラをよけたら、すぐに画面の右端にいけばいいでしょう。

船が上がってくる時はプロペラは右端にいないとよけられません。右下にいれば、大丈夫です。

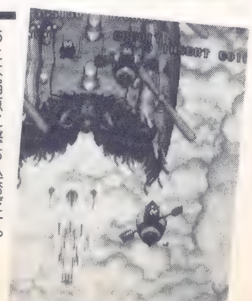

すぐに右端にいくこと。

また、船の下にくるとやっと真の弱点が出現します。この時にカヌーに乗った奴が来ますが、こいつを最強の気合弾1発で倒しつつ、船の弱点に撃ち込みましょう。


すかさず右下にいけば安地だ。

少し撃ち込んだだけで、このボスは死んでくれるでしょう。

倒すのに時間のかかるボスでした（前座が長すぎて、かったるい）。


あとは弱点に撃ち込むだけ。

3面

この面はゲーム中、最も画面が見にくい面だと思います。画面が多重スクロールするので敵弾がとても見にくいのです。十分に目をこらして敵弾や敵を見ましょう。

地上の砲台である花も見にくいので早めに壊しましょう。

上のほうで2回転してから下につっ込んでくるピンクの編隊は最強の気合弾を編隊にまんべんなく当てればいいでしょう（＋少しの撃ち込み）。

画面の左右から一列ずつ出てくるタコ編隊は少々のため撃ちで一列ごとに片づければいいでしょう。

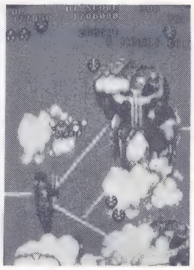
画面の左右から真横に出てくるヒマワリは画面の一番下にいれば、体当たりされることはないでしょう。ただ撃っていれば大丈夫です。


オプションを左右に広げて最強気合弾を。

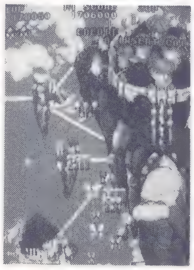

片方ずつため撃ちで片づける。


下のほうにいれば体当たりされないよ。

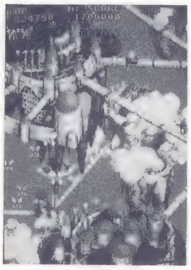
2回出現するワープ兵器ザブの1回目はザブを上に誘導してから、よけるか撃てばいいでしょう。よく見ていれば自機の真下でザブが発生されることはないでしょう。


ザブは上のほうに誘導しよう。

ニンジン編隊とタコ編隊の混合攻撃＋ベルがたくさん出てくる雲地帯の後、下から白いハエ編隊が上がってきます。ここは覚えていないと突然、下からザコが上がってくるので、死んでしまいます。


下から上がってくる奴らに注意。

ハエ編隊は真ん中→左下（＋右下）の順で真上に上がってきます。最強の気合弾で一掃しましょう。


続いて左下から出てくるので右にいよう。

意外とニンジン編隊の攻撃がしつこいと思います。

ボス手前で、回転するピンク編隊＋横一列のザコ＋ザブが出てくる所があります。くれぐれもザブに当たらないように注意しましょう。


ザブの発生に注意しよう。

この面のポイントは下から上がってくるハエ編隊とザブの出現場所を覚えることです。

3面ボス プロペラ

こいつに対しては最強の気合弾のみを使います。自機の撃った弾がボスのプロペラに当たるとプロペラが回り、プロペラが回った方向に少し、ボスの弱点が移動してしまうので、むやみに弾を連射しないほうがいいのです。

弱点がこちらに向くようにしてから（弱点が見えていればいい）、最強の気合弾を撃ち込みましょう。


最強の気合弾で撃とう。

弱点が見えていない時は、いくら気合弾を撃ってもボスには撃ち込めないので、プロペラを撃って、弱点が見えるように弱点を移動させてから最強の気合弾を撃ち込むようにしましょう。

常に弱点が見えるようにしながら、最強の気合弾を撃ち込んでいれば、とても早くこいつを倒すことができるでしょう。

4面

左右に動くクラゲは撃ちのがさないように。

1回転してから飛んでいく黒い編隊は気合弾（＋撃ち込み）で撃ちましょう。

左右から一列ずつ飛んでくる青い編隊は、ため撃ちで一枚皮をはいでから、もう一回ため撃ちで撃って壊しましょう。直線的に飛んでくるからやっかいな奴です。

ベル地帯と青い編隊の混合している所が少々キツいと思います。

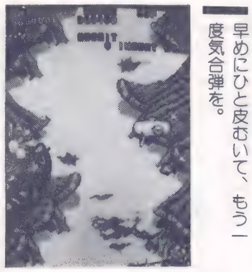
画面の左右から出現するピョンピョン跳ねながら出現する黄色いザコは気合弾＋連射で左右片側ずつ片づけて、弾よけをしましょう。

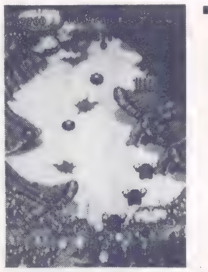
緑色の丸い敵は撃ちのがすとやっかいなので撃ちのがさないように。

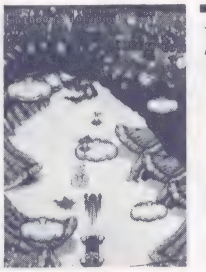
画面の中ほどから突然、緑色の奴が2カ所から出てくる所がありますが、これは出現場所を覚えるしかないです。

真ん中から青い一列編隊（ヒラメ）がくる所がベル地帯と重なって難しいですが、気合弾をうまく使って抜けて


早めにひと皮むいて、もう一度気合弾を。


片方ずつ気合弾で片づけよう。


絶対に撃ちのがしてはいけません。

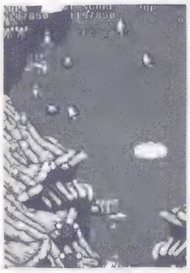

青い編隊を早めに壊そう。

ください。
後半になると自機につっ込んでくる緑色の奴がいますがこいつらにつっ込まれないようにしながら、気合弾で撃てばいいでしょう。


突っ込みに注意。気合弾＋連射だ。

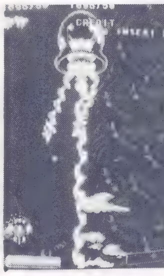
緑の丸い奴と黒い回転編隊もしくは青い一列編隊との混合攻撃が多少キツいと思いますが、気合弾をうまく使って敵を撃ちのがさないようにすればいいでしょう。


連射あるのみだ。


緑の玉は撃ちのがさないこと。

4面ボス

こいつはかなり強い（というか怖い）ボスです。左右に動きながら弾を撃ってきて、こちらの弾が弱点に当たると怒ってレーザーを3発ずつ出してくるのです。
こいつに対しても最強の気合弾のみを使います。やり方としてはボスがレーザーを出さない間に奴の真下にいって最強の気合弾を撃ち込むという方法しかないでしょう。
自機の弾が弱点に当たらない限り、ボスはレーザーを出してきません。
つまり、いつも同じタイミングで弱点を撃てば、いつも同じタイミングでレーザーを出してくれるのです。これをうまく使えば、左端にいる時に危なくないようにレーザーを出させることができます。
奴がレーザーを撃つ時は体が光るので、その時は奴からはなれていましょう。
くれぐれもレーザーにやられないように（特にレーザーワインダー）。
ちなみにレーザーに対しては左端が安全地帯になっています。なぜか右端にいるとレーザーが来てしまいます。
ここで死にたくないのならば、常に左端にいて、レーザが途切れた時だけボスに気合弾を撃ち込みに右へ行くというのを繰り返しましょう。とても弱気なやり方ですが。


左端にいて、気合弾だ。

気合弾を使いこなせ

今回はここまでです。敵の出現パターンを覚えていけば必ず先に進めるはずです。がんばってください。
次回は残りの5～7面を攻略する予定です。前半は楽なのに、後半になると敵の攻撃がキツくなりますが、敵を撃ちのがさなければ、大丈夫なのです。1周クリアはやれば必ずできると思います。
ちなみに、このゲームは2周クリアすると終わりです（パロと同じ）。
では、また来月号で。

剣豪

5面攻略

ついにクライマックス！ 決戦の時は来た！

遠藤ちゃら子

さすがにラストだけあって猛攻撃につぐ猛攻撃！ひるまず気合で応戦だ。エンディングまであと少し！

3カ月に渡った剣豪の攻略も今月で終了です。お役に立ちましたか？パターンさえしっかり作ってしまえばクリアできるゲームなのでがんばろう。感想おまちしてますのでよろしくね。

すてえじ5 最終面

最終防衛ゾーンを打ち破れ！

ついに最終面まで来ました。宿敵、夜叉王の所までもう一息です。

5面はとにかく時間が足りません。少しでもまごついているとタイムオーバーで、せっかくライフが満タンなのに死亡…なんてことになってしまいます。できるだけ急ぎましょう。

では面の最初から順を追って攻略していきましょう。

面が始まると石灯篭があり、赤い命が2つかくされています。取って前面までで負った傷をいやしましょう。

命を取ってほっとしたのもつかの間、後方より蹄の音と共に馬が疾走してきます。ぼーっとつっ立っていると、もちろん馬にふまれてダメージを受けてしまうので小ジャンプでうまく背に乗ってください。



高速で走る馬上から白忍を切るのは難しい。画面上に敵が見えたらすかさず剣を振ろう。

馬の背に乗り進んで行くと前方から馬に乗った白忍が襲ってきます。素早く倒しましょう。この一帯は地面が火の海です。馬から落下するとダメージを受けてしまいます。

馬はスクロールより移動スピードが速いので、乗っているうちに画面外へ行ってしまいます。もちろん自分は落とされますが、そこが火の海だったら一大事。

落馬する前に後ろから来る馬に飛び移りましょう。最初の白忍を倒したあと2人目の白忍が前方から出て来るのと同時に、後ろから来る馬に飛び移り、炎の切れ目でいったん馬を降ります。

再び後方からの馬に乗り、前からの白忍を倒したあとさらに後方からの馬に飛び移ります。そのまま前方から襲ってくる白忍を倒し、岩段が見えてきたら馬地帯は終了です。ここまででもたついてしまうと、絶対に時間が足りなくなってしまいますから注意してください。

岩段が見えてきたら右から3番目の段に飛び移ります。



馬上から素早くこの位置へ。馬に乗っていなくてもあわてず岩にのぼろう。

すると左右から大男が3人、馬に乗って現れます。このとき地面にいると馬の体当たりでダメージをくらうので、必ず段の上にいましょう。段上にいれば白い服の大男には体当たりはくらいません。

問題は青い服の大男1人です。こいつはマイキャラを狙ってジャンプして体当たりをしてきます。下方からの体当たりは防ぎようがありませんから大変危険です。こいつは速攻で倒してしまうに限ります。

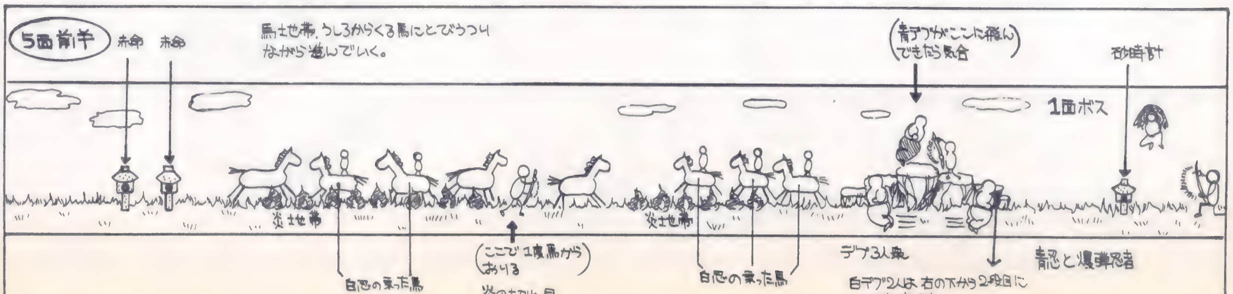
先ほどの右から3番目の段にいて気合をためていると大男がこちらに向かって飛んで来るので、すかさず気合をお見舞いしてください。このとき大男が地面に着地してから気合を浴びせてしまうと動きのパターンが狂ってしまいます。そうなってしまうともうお手上げです。タイミングはきびしいですが、必ず眼前の着地寸前のときに気合を放ってください。



青デブが着地する前に気合を1発。早く打ちすぎてはマズイ。目の前に引き寄せて打とう。

次に大男は再びジャンプし、画面の上にバウンドして左に降りて来ますから、ここでも気合を放ちます。さらにこちらに向かってジャンプしてくるので気合を浴びせます。これでうるさい青い大男は倒せます。

最初から右から3番目の段にいないと大男の動きのパターンは変わってしまいます。大男が画面に現れるときには3段目の岩で待つようにしましょう。



残りの白い大男2人は地面



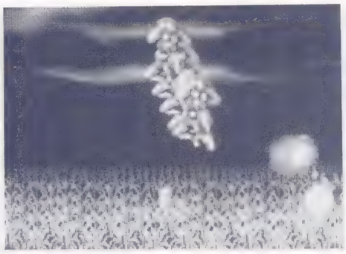
青テプのあとは一段降りてよゆうの勝負。しかし時間がないのであせらず急ごう(!?)。

を走り回っているだけです。右から2番目の段で気合で倒せば体当たりはくらいません。青い大男さえ倒してしまえばこっちのもの。楽勝ですね。

大男たちの出すアイテムを取り右に進んで行くと空から爆弾を落とす忍者、地上からは青忍が現れます。ここはあまりめちゃくちゃに剣を振らず防御姿勢で敵の爆弾や手裏剣をかわし、見切りつつ気合で敵を倒しましょう。特に問題はないですね。

そして1面ボスのくの一が再び登場します。

1面と何も変化はありませんが何しろ時間がないので、できるだけ早く倒しましょう。



基本を忘れずに。無駄なダメージは絶対にくらってはいけない。

くの一のあとは空から爆弾忍者、地上から赤忍が襲ってきます。

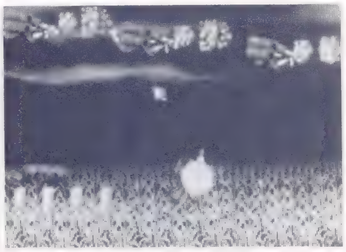
そのあと赤忍と青忍のコンビネーション攻撃ですが、ここも防御や、先にある石灯篭のアイテムなどを活用してぬけましょう。

左右からちらほらと来る赤忍をあしらいながら進んで来ると、見覚えのある石段があります。3面ボスの青闇と赤闇の登場です。やはり3面と変わったところはないので問題はないと思います。

青闇たちを倒しさらに進むとまたもや爆弾忍者と赤忍が現れます。軽くあしらってください。そのあと右に石灯篭が見えたら壊します。アイテムを取りに行こうとすると、大量の爆弾忍者が空から襲ってきます。ここはアイテムを取りながら思い切り右へダッシュしましょう。こうすれば爆弾はくらいません。



強敵も2度目ならこわくない。3面と何も変わらないので落ち着いて倒そう。



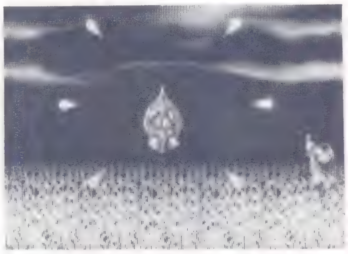
立ち止まるとかえって危うい。アイテムの無敵時間も上手に利用しよう。

次は2面ボスです。特に変化はありません。ここまででタイムの月が4つ残っているのがベストパターンです。

右に進むと石灯篭があり、赤忍と青忍が現れます。防御をうまく使ってきりぬけましょう。

さて久々のヤマ場です。一番右の灯篭のアイテムを取ったらすぐに右に走ります。と、二刀流の剣士とせむし男が2人画面狭しと暴れまわっています。ここは先ほど取ったアイテムの無敵状態のうちに、画面右端に半分だけ見えている石灯篭の上に半分乗って左側を向き防御姿勢をとります。この場所は攻撃をくらいませんので安心してください。

さてまずはせむし男から片づけましょう。



このボスで時間をくっていると後々困ることになる。操作ミスをなくそう。



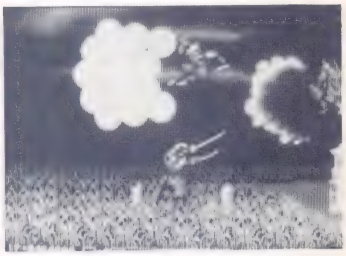
前の画面の小判を取ったときの無敵時間のうちに先の灯篭に乗ろう。



ここはしっかりパターンにはめないとどうにもならない。この状態にすればこっちのもの。

せむし男は左右に分かれ火筒をお手玉のようにお互い投げ合っています。3回投げるごとにお互いの位置を入れかえるためにジャンプします。このときがチャンス。気合をためておき入れかわりジャンプをしたときすかさずお見舞いしましょう。これで2人共に一撃で倒せます。残った剣士は3面での倒し方と同じ。





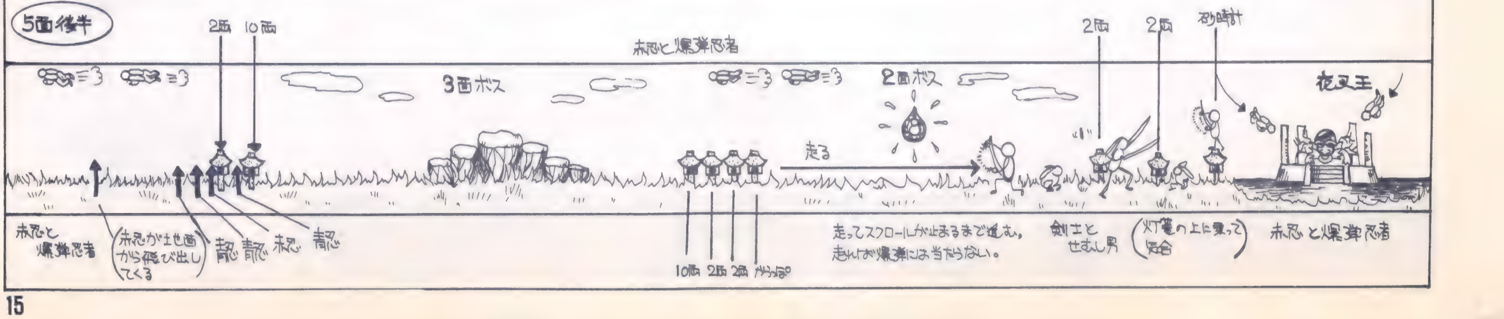
せむし男がジャンプしたときに2人まとめて気合をお見舞いしましょう。

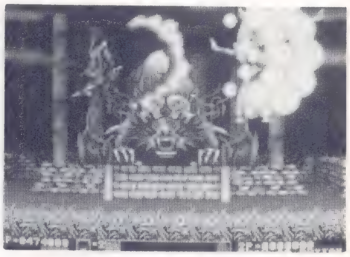
ボス、夜叉王の猛攻と時間のダブル攻撃!!

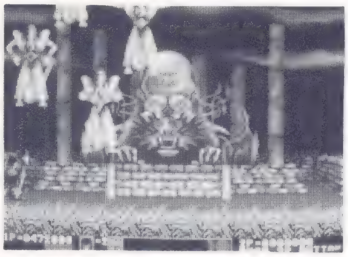
長かった戦いもいよいよ終わりを告げようとしています。ついに決戦の時は来ました。最終ボス、夜叉王との戦いです。

まずはザコのうるさい赤忍と爆弾忍者をけちらしてください。

スクロールが止まると空中に、夜叉王の仮の姿である白い袴の敵が現れます。こいつは分身し、空中を回転しながらレーザーを放ってきます。ダメージを与えるごとに分身する数が減り、最後には1人になりレーザーも放たなくな




レーザーを撃ってこなければざくざく切り込みに行けるのだが。


このレーザーはくらうとゲージが3つ減る。おとなしく防御がいいのだが時間が…。

ります。こいつをいかに早く倒すかがポイントです。出現した直後の分身する前に気合をお見舞いしましょう。こいつも1面ボスのくの一と同じく、本体には当たり判定がないのでレーザーにだけ気をつけましょう。ちなみにレーザーはもちろん防御でよけられます。

白袴の敵にある程度ダメージを与えると、いよいよ夜叉王本体の登場です。

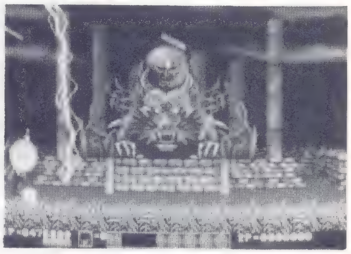
夜叉王は白袴の敵と同じくレーザーで攻撃してきます。ダメージを受けると雷を落としてきますが、この雷は地面に落ちると燃え広がるのでジャンプでよけましょう。

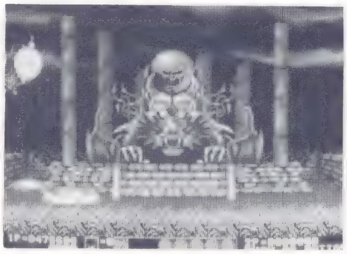
夜叉王の攻略法は、まず画面の右端か左端に行きます。これは空中でレーザーを防御したとき後ろにはねとばされるのを防ぐためです。そして夜叉王が放つレーザーの区切りがついたら、ジャンプして弱点に気合をお見舞いします。

夜叉王は3発レーザーを放ったあと次のレーザーまで少し間があきます。これが区切りです。

そして弱点を狙うときの注意がひとつ。弱点の色が変わっている間しかダメージを与えられません。レーザーの区切りにジャンプし、ダメージを与え、落雷のあとの炎をよけてジャンプし、そのときもダメージを与える、基本的にはこれで夜叉王は倒せます。ただ、時間がないので色が変わったスキを見てひたすらばしばし気合を打ち込んでください。

しかし、レーザーはくらうと体力が3つも減ってしまいますのでくれぐれも慎重に。夜叉王本体と戦う前にタイムの月が3つあまっていれば必ず間に合います。


弱点にダメージを与えると雷を落としてくる。タイミングを覚えよう。


落雷は地面で炎になる。ジャンプでかわすのだが早く降りると燃えてしまう。


見事夜叉王の息の根を止めた！これで平和が訪れる。

総まとめ いざ2周目へ

さて、1周目の攻略はとりあえず終了です。4、5面は文章で説明しづらいところも多いのでマップをのせました。

全体を通していえる大切なことは、やはり操作に慣れる、敵のパターンを覚える、常に気合をためながら進む、の3つです。

この3つを守って何度もプレイすれば必ずエンディングを見ることができると思います。そのときこの攻略がみなさんのお役に立てばこんなにうれしいことはないですね。

それではまた、2周目の攻略でお会いしましょう(ウソ)。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(5月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(5月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

アンケート

今回はパソコンだよ

Ⓐ：パソコンをお持ちですか？
①持っている　②持っていない

Ⓑ：持っている方に――
●機種は？（　　　　　　　　　　　　）
●周辺機器は？（　　　　　　　　　　　　）
●移植してほしいアーケードゲーム名(3つまで)
（　　　　　　　　　　　　　　　　　）
●移植してほしい他機種からのソフト(3つまで。機種名記入)
（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Ⓒ：買いたいと考えている方に――
●機種は？（　　　　　　　　　　　　）

Ⓓ：パソコン、ゲームに関するご意見をご自由にどうぞ。

♥アンケートにお答えいただいた方の中から抽せんで、アーケードゲームからの移植版・X68000のソフト「ダウンタウン熱血物語」を5名様にプレゼント(シャープより提供)。

キリトリ線

◆GAMEST◆5月号プレゼント◆

◆100ページのゲーメスト5月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

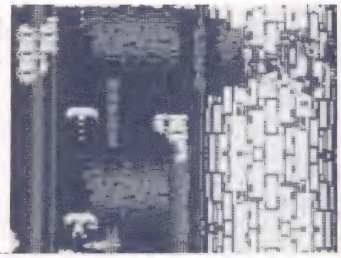
武器の選択が最重要!!めざせ全2周クリア

雷牙 STRATO FIGHTER



第一回§1周目攻略編

最強装備で進むには…


基本はビームライフルとバーティカル。

ひとくちに最強装備といっても、色々な武器の組み合わせが考えられますが、雷牙では前方（つまり右）から来る敵よりも、むしろ上と下からの攻撃に気をつけなければなりません。そうなると、自機のショットは自らバーティカルが使えるということになります。しかし、バーティカルは、上下に各2連射、前方に2連射しか撃つことができません。いくら、上下の敵が強いからといっても、前方に2発しか撃てないのではあまりにも弱すぎます。

そこで、オプションのオートガードでカバーすることになります。ではオートガードは何がいいでしょうか。

ブラスターはいわゆるグラディウスオプションで、自機の動きをトレースするように動きます。しかしショットは通常弾を2発しか撃つことができません。あまり使えるとはいいにくいでしょう。次はソリッドシューターですが、これは、自機の上下に固定されたブラスターと考えてもらうと分かりやすいでしょう。

しかし貧弱な弾の上、真正面にしか攻撃することができません。ないよりはましという程度でしかないのです。残るはビームライフルのみですが、特徴は自動的に敵をロックオンしてくれることです。ビームライフルが2機分装着されている状態なら、自機の前方180°は死角がありません。

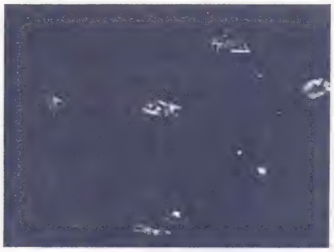
さらにターンできるということも入れると、まさに全方向(8方向)すべてに死角はなくなります。

これらの理由から、ビームライフルが最も使えることになります。あとはファイアサポートのホーミングとボマーですが、これは使ってみれば分かるように、ホーミングを取るべきでしょう。ボマーは単発で威力も見た目より弱くできています。

まとめると、バーティカル＋ビームライフル＋ホーミングが最も良い装備で、ボス等ではバーティカルからイオンランチャーに換えます。ショットガンは一見使えそうですが、なにぶん、一発一発がかなり弱いうえに連射が効かない、となれば取らないほうがいいでしょう。せめて使えるところといえば1周目1面ボス前まで。シールドは耐久力は3発分です。また、1～2発ダメージを受けた後シールドアイテムを取っても復活するわけではありません。張り換えるときは全部はがしてからということになります。

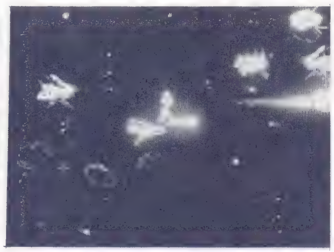
スピードアップは最低3速は必要です。エクステンドは固定、ある程度スクロールしてからアイテムボックスが現れるもの、ランダムの3種類。

STAGE 1


こいつが撃つと周りを飛ばす戦闘機。

最初のザコ編隊は、自機の状態からいって、絶対に深追いしないこと。スピードアップ2速以上、ビームライフル1機、ホーミングを装備するまでは油断禁物。

まわりに破片をまわしている緑の敵は倒すとその破片を飛ばしてくる。稼がないならさっさと中心の敵を倒してしまおう。ちなみに、倒さないで右側に回りこむと、こいつも反転する。ノーマル弾も撃つのであまり接近はしないほうがいいだろう。

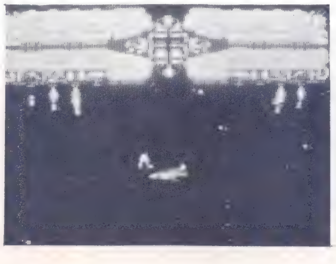

反転するとご覧の通り。

途中のショットガンは取っても取らなくても大差ない。ところどころの岩盤についている砲台は全部、ホーミングとビームライフルに任せよう。緑編隊の緑の弾は破壊できる。

警告が出て〝STAGE・1 BOSS〟と表示されるところで、ショットガンを取っていた人はイオンランチャーに換えよう。

ボスは4本のアームそれぞれからホーミングミサイルを撃つ。アームは破壊してもスコアにならない。

まず実体化したら写真④の場所で片側のホーミングを撃ち切って、すぐターンして反対側のミサイルも撃ち消す。


左を撃ったらすぐターン。

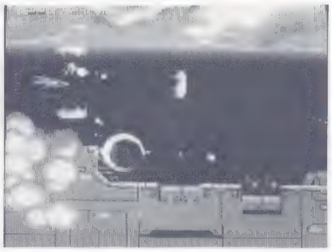
横に行ってアームが開いたらイオンランチャーで弱点を狙う。このときにボスがレーザーを撃つ兆候がしたら、すぐ逃げよう。スケベ根性だして撃ってると負けるぞ。

右上から下へ逃げるときに放射状に弾を出すが、ボスに接近していなければ大した脅威にはならないはず。1面のボスはイオンランチャーを最強（3段階目）にしてあれば怖くはない。

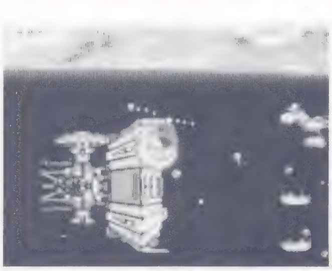
STAGE 2

この面全体で超巨大戦艦との対戦。2機目のアイテムコンテナにバーティカルが入っているので早速チェンジ。次に注意。ここでゲームが始まって2つめのオートガードのソリッドシューターが出現するが、これを取ると1機目のビームライフルまでソリッドシューターになってしまう。
　こうなると、戦艦にギリギリまで接近しないと各パーツを破壊できなくなる。では、ソリッドシューターを無視すると下の攻撃が手薄になるじゃないか、という人は甘い。
　ちゃんと次のコンテナにボマーが入っている。下の攻撃は、バーティカルとボマーで行う。参考までに、実用的にボマーが使えるのはここと4面だけ。また、ボマーは単発で使いにくいという人はそのままホーミングで進むのもいいだろう。あとは、最初にシールドを張れるところまでに気をつける点は、砲台のハッチが開いたら大きく避けるところ。この戦艦についている砲台は思ったよりも多く弾を撃つ。
　スクロールが変わって戦艦の下に回りこむところで、大型ミサイルを連射しているが、このミサイルに当たるとフルバリアであっても一発死するので絶対当たってはいけない。
　左にスクロールしたら、上でボマーを取った人はホーミングに変えておこう。ここでさっきソリッドシューターを取らなかった人はすごく楽なはず。何も考えなくてもバーティカルとビームライフルがハッチと砲台をつぶしていってくれるはず。ハッチから出てくるモビルスーツは接近戦は危険。自機のラインを、モビルスーツの銃口と常に合わせないように攻撃する（かなり先の話ですが、このあたり前のような攻撃法が2周目5面の最難関で役に立ちます）。
　左はじまで行くとボスだがその前に軽いウォーミングアップ。戦艦の噴射口をつぶす。
　噴射口を2基とも速攻で破壊してしまうと、戦艦が画面内に残っているときにボスが動きだしてしまうので1基は戦艦が上にあがるまで残しておいたほうがいいと思う。一番上まで行って、下へ戻るときのタイミングは写真参照。
　ボスは4つのアーマーでガードされている。どこか1ヵ所を崩したら集中攻撃するといい。4つのアーマーは全部点にならない。たいして強くないが、ひとつだけ気をつけてほしい攻撃が、弾の数珠つなぎ攻撃。これはレバーをチョンチョンと入れて避けると追いこまれずに済む。


ソリッドシューターを無視。


バーティカルとボムで応戦。


ここで初めてシールドを張れる。


画面を大きく回って攻撃する。

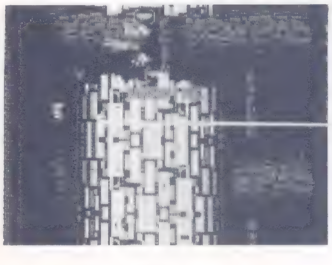
STAGE 3

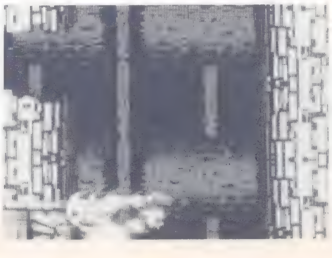
この面はところどころにガス雲のようなものがあり、そこに入っている間はスピードダウンする。これに気をとられてどんどんスピードアップしてはいけない。
　穴のあいているところからは、ウォームとクラゲが出てくる。ウォームは出てくる前に鳴くので、慣れないうちはよく音を聞こう。しかし、全部パターンなので覚えてしまうのが一番。この面では、めったに画面真ん中より前へは出ないほうがいい。
　途中二股に分かれているところは、下なら安全、上は少し危険だが、シールドアイテムがある。上を通るか下を通るかは各人各様だが、ここでは上を通ったときのパターンの一例を見本として書きます。
ウォームが上の穴から2匹、下の穴から1匹来る。上の穴を通りすぎて左を向いて待ち、2匹倒した瞬間に右にターンして下から来た1匹を撃つ。
　コツとしては自機を動かして撃ちに行くというよりも、突っこんできたウォームに弾を当てる、という感じだ。次の水子地帯は全滅メカがいるが、その上にビームライフルがある。これは、全滅メカを壊したと同時に取りに行く。取ったら、速攻で左へ戻ること。
　ビームライフルはモタモタしていると、すぐ壁の中にう


ここもバーティカルとビームライフルで。

STAGE 4

3面ボスでシールドをはがした人は最初で出る3つのシールドアイテムを取ってシールドオン。下にスクロールが始まると右の壁からダッカーが歩いてくる。ビームライフルで撃つ。自機が撃ちに行く必要はない。次に上と下から緑の編隊が来るが、これは弾も撃ち消せるので問題ないでしょう。ただし出現時の体当たりは要注意。
　スクロールが止まるところで、接近すると突っこんでくる廃棄物がある。少し堅めなので、これもビームライフルで。
　突き当たると、上下の壁からダッカー出現。自分は中心にいてビームライフルで撃つ。
　緑の編隊が出るころ、上に例の廃棄物がある。ここでは下で待っていて、これもビームライフルで撃つ。
　廃棄物が始末できたころ、アイテムコンテナの中にバーティカルが入ってるのでこれを取る。次が廃棄物のラッシュ。真ん中で待っててビームライフルとバーティカルで壊しつつ進む。バリアを張った中型機は砲門を開いたときのみ、こちらの攻撃が可能だ。スクロールが下に始まったら、壁のダッカーを始末し、左を向く。
　そうすると、下に壊せる壁と左すみに壊せる廃棄物がある。ここは、下のビームライフルを使って撃ち切る。他に、わざと廃棄物に接近して飛ばしてしまうのも手だろう。しばらく進んで上にスクロールが始まったら一番下でターンを駆使してダッカーを撃ち切る。スピードアップのアイテムが見えたら、画面真ん中より上には行かないこと（突然、廃棄物が現われるため）。
　せまい所ではイオンランチ

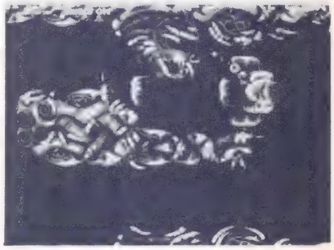

このイオンを取る。

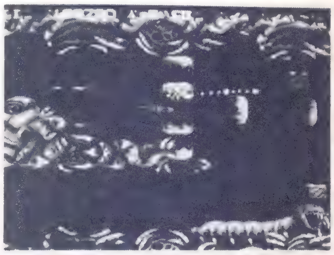

左下の砲台を連射で。倒したら…。

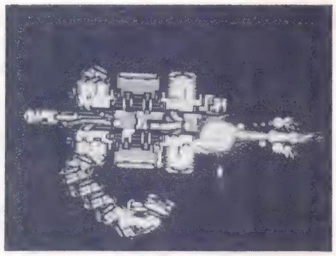

右上の砲台を倒しにいく。


こうして待って…。

まってしまうぞ！
クラゲ地帯は、小まめにターンして撃とう。画面の真ん中へんにいるのがベスト。
最後はウォームのラッシュがある。ここで武器をイオンランチャーに換える（対ボス用に。スクロールが止まってボスの登場だが、背景に注意!! 完全に背景が消えてから約1秒ほど、まだ判定が残っているからだ。
さて、このまま撃ちこんでいてもボスは倒せない。弱点は右側にある。弱点を撃ちに行くタイミングは、画面右からボスの弱点が自機2機分くらい離れたとき。弱点にダメージを与えると小さいウェーブ弾を撃ってくるが、このとき自機のシールドが被弾していたら、迷わず、このウェーブでシールドを全部消してしまおう（注：1周目のみ）。
自機がマックスパワーのイオンランチャーなら、ボスが左はじにつく前に倒せる。


2匹倒して…。


下の1匹を倒す。


ここのウェーブでシールドを消す。

ャーに換えることが必要だ。
ボスシーンになったら左を向いて下で待つ。左から回転砲台が上がってくるところで一緒に上がりながら超連射します。遅くても画面真ん中くらいまで上がってきたところで倒せるように。左側の回転砲台を倒したのを確認したら、右上に見えるもうひとつの回転砲台を同様にして倒します。

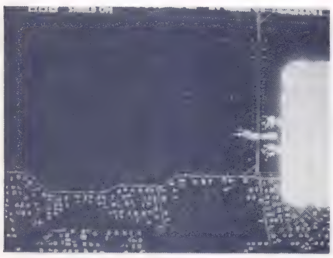
STAGE 5

始まったら、コロニーに入るが、ここの壁にもダッカーがいる。これもビームライフルで。通路は、真ん中で伸縮砲台を壊しつつ（これもビームライフル）進む。
通路が切れたところにバーティカルが見える。これを取り前後でくる緑編隊は、前後の動きのみで攻撃する。このとき、ターンする必要はない。
次は壊れたビル街のところから、緑ザコがラッシュしてくる。ここもザコを前後の動きのみで撃ち切り、大きな動きはしないほうがいいでしょう。アイテムコンテナが見えるところで下にくぼんだところがあり、ここにアイテムボックスが見えるはず。
これがエクステンドなので余裕があれば取りに行こう。
全滅メカを壊したあたりでビットを携えたモビルスーツが出現。モビルスーツは、火炎放射に気をつけよう。忘れたころに撃ってくる。
ここを過ぎると、沙羅曼蛇のベルベルム編隊みたいな攻撃があります。これの終わりころに球体が回転してきて止まった瞬間、長い火炎を出します。こいつだけは火炎の噴出口をよく見て火炎に絶対触れないように（フルバリアでも一発死です）。
この後しばらく、この火炎ボール地帯が続く。ここはしばらく気を抜けない。ここの最後はビームライフルで壊して進もう。うかつに自機が近寄ると危険だ。次にサービスアイテムコンテナがいて、3～4個アイテムを落とす。
2隻のうち、エクステンドが入っている場合がある。
また、ここでイオンランチャーに換えます。ボスは右から来る。中心にいて連射して待ちます。カバーを壊すと、コアに撃ちこむことができる。連射が速ければ、一発も弾を撃たせずに倒すことができます（ボスは出現した瞬間に、すでに当たり判定が生じているので超連射しよう）。


左はじでねばると少しは楽。


全滅メカを撃って戦闘機ラッシュを道づれにする。


全面中最強(?)のキャラ。噴出口を見切れ。


このように張りつけば速攻。

STAGE 6 LAST STAGE

スタート後すぐにアイテムキャリアが出現、イオンランチャーを取ってない人は取ってほしい。1周目はボスと対戦のみ。離れて弱点に撃ちこみます。エネルギーボールはシールドで防げない。避け方のコツは、弱点のラインで待ち、エネルギー弾がきたら、一番左で上へ避けます。
第2段階になったら、ボスの後ろから、触手が生えてくるが、これが一つ200点で超稼ぎできる。弾よけのコツは三日月よけするといい。


左はじで上によける。


ここで12万くらいかせげるそうだ。

…今月はここまで。2周目は来月で（予定）。本当は今月で全2周やる予定だったけど、ショー関係の記事でつぶれてしまいました。申し訳ない。2周目は1周目からそんなに段違いで難しくなるわけではないので、あきらめずにがんばってください。
（FRS・N・O）



来月へ続く…(はずである)。

センスは秀逸　ランクは地獄

ガンフロンティア

ラストボスとは1対1の真剣勝負だ!!
超燃えるっ!!

かる　協力 RIK
&O,R,Hのみなさん

超キテルグラフィックと信じられない弾の量、連射人間と化して突き進むのだあ〜!!

猛連射だ!!

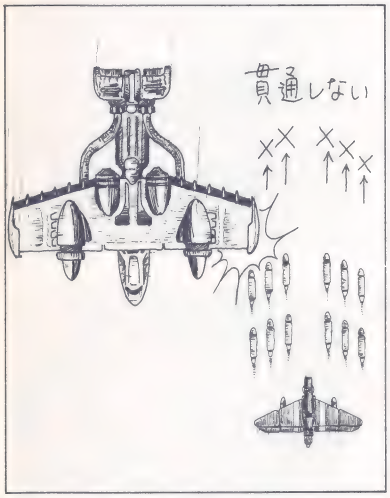
弾よけと連射

それでは、先月号の補足も含めた、全体的なおさらいから入っていきたいと思います。

最初に、このゲームで必要とされるのは何かを挙げると、それは、超弾よけと鬼のような連射です。一部では、「連射をしすぎると敵のランクが上がる」と言われていますが、未確認なので断定できません。

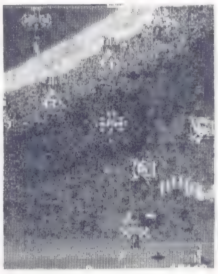
とりあえず、ある程度の連射ができないとクリアは非常に困難でしょう。ではなぜ、それほどまでに連射が必要とされるのでしょうか。雷電の最強状態と見比べれば一目でおわかりでしょうが、弱いーフルパワーになっても、多少弾の威力がUPするのと弾幅が広がるだけ。しかも、ギャプラス弾（ギャラガ弾、図参照）。これのせいで、戦車とザコへリが同じ場所に集中して現れた場合、壊しきれなくなるのです。それに、連射が速ければ、前半面でボンバーを使わずに済み、後半面が楽になります。

パターンを覚えて先手必勝!!のはずも、弾を撃ち・・・ながら出現する敵ばかりなので（特に戦車）、絶対注意が必要です。このことは後半面に顕著で、超弾よけはそのために必要になってきます。まずは練習をつんでください。その上でこの記事がアドバイスになれば完璧です（逃げか?）。

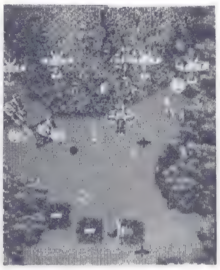


これは大切

先月号の補足ですが、1面はまだ自機の弾幅が狭いので、無理にパワーUP編隊を撃とうとして激突しないように。それと、1面はまだボンバーに余裕があるのと、やられた後のパワーの低さから、自信のない人はボスでボンバーを使うことをすすめます。実際、5面のボスに次いで強いボスだと思います。

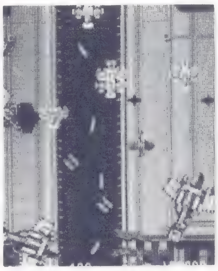


この対空砲はいつも突然出現するので要注意。



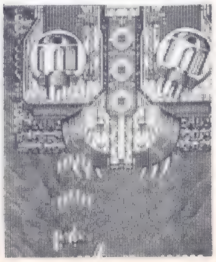
出てきた瞬間にやられないように。この後右からも戦車が。

2面。終わりのほうのロケット砲4台の後に、空地の左側から出現する戦車2台は弾を撃ちながら現れるので、不意を突かれないように。あらかじめ画面の左側にいて空地の左横（森の部分）を撃っているか、右下にいて後ろから倒しにいくかしましょう。



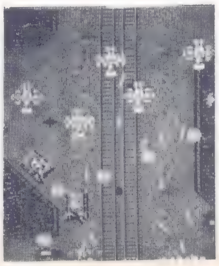
これはもう終ってる。非常に悪い例ですな。

3面。始まった直後出現する中型機はかなりの連射速度でないと撃ちきれずにつぶされてしまいます。画面の一番左下にいればそんなことはないのですが、旋回して戻って来た時点で確実に破壊してください。なお、この中型機は何度か旋回した後、画面外へ消えますが、その直後、画面上から突っ込んで来るのを覚えておいてください。



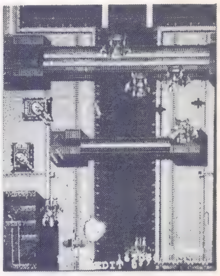
5面ボスも1面ボスもコツはいっしょ。写真の順番が…。

次に青白戦闘機ですが、画面右から出現する奴も、左から出現する奴も、みな自機から一定の距離をおいて右へ右へと動くので、なるべく画面中央から少し右側で撃つようにしてください。



ここはボンバーを使った方が絶対安全。意外と死にやすい。

列車砲ですが、手前にある戦車の金塊（左3、右1）を取りに行って画面外からとんで来た弾にやられた、なんてことのないように。列車砲が建物の間を抜けた少し後、動かない戦車と左から現れる戦車を破壊しますが、ほぼ同時に右側に2台（1台はスクロールアウトで見えない）出現するのですぐ破壊に行きます。でないと直後に左3、右3、左3と出現する戦車の弾に追い込まれてやられます。ここでやられると列車砲出現地点からやり直しなので、追い込まれた時は無理せずすぐにボンバーをつかいます。しかし、あとのことを考えるとここは


この場所は、絶対覚えて必ず壊せっ!!

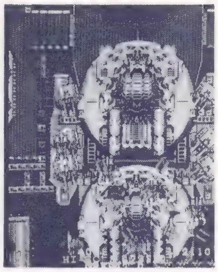
やはりボンバーなしで抜けたい所。列車砲をいかに早く倒せるかがポイントです。

その後、潜水艦が再登場（倒してなければ）。太い橋の下を通り終える少し前に右から2台、左から1台戦車が現れるので忘れないこと。

その後の中型機4連続地帯は、2機目を倒したころから青白戦闘機が大量出現するので連射に自信のある人でも、4機目はダメージをあたえて1回逃がし（自機は早めに画面中央に戻る）、戻って来た所を破壊するようにしましょう。

これには、青白戦闘機を画面右へ追いやる、という意味が含まれているのを忘れてはなりません。連射に自信のない人でも1機目は破壊し、2機目は左下でやりすごし、3機目出現時点でボンバーを使います。4機目は3機目と同じです。列車砲でボンバーをつかうのとここでつかうのでは、こっちのほうが優先です。

左右に長い建物がある所では、右の建物の上部に、忘れたころに戦車が現れます。そしてパワーUP編隊の出現と同時に左はじから戦車が2台現れますが、この2台を残すとハマるので絶対に破壊します。パワーUP編隊出現と同時に左へ撃ちに行けばバッチリです。


大きくスパッスパッと動けばけっこうよけれる。

戦艦ですが、大きい砲台より小さい砲台を優先して撃ちます。弾のよけ方は、その多さに惑わされず、大きく左右に動いてスパッと切り返すようにしましょう。

ステージ4 マグネットコーティングだ!!


対空砲は右から出てくる。ミステリーサークルにボン…。

それでは、地獄の後半面、攻略といきましょう。

最初に、前半で必ずやらなければ死ぬ!ということをいいます。それは小屋を破壊することです。残しておくと小屋の中から連射野郎（3砲塔戦車）がぞろぞろ出てきて弾の嵐になるからです。もし小屋を残してしまったら、画面から消えるまで、そっちへは行かないほうがいいでしょう。

1回目の脇道で左から対空砲（円状に弾幕を張る奴）が出現するので、すぐ破壊します。

中ボス「グレイトボウガン」の出す矢ですが、先端が黒いものは普通に飛んでいき、先端が金色のものは爆発して爆風に触れるとミスとなるのでよく見てください。

ここら辺は4面の最初のヤマですが、ボンバーなしで抜けたいところ。満タンか4発あれば使ってもかまいません。

川にかかっている橋の下から対空砲が左右へ1台ずつ出ていきますが、上へ行かない限りやられません。そして、川が画面下へ来たころ、パワーUP編隊が現れ、攻撃が突然激しくなります。青白戦闘機が出るからです。

小屋とザコ破壊に集中していれば、中ボスはここまできているはずです。もちろんここにくるまでにダメージをあたえておきますが、破壊するのは中ボスが"BANK（銀行）"に入ってから。すると、何とMAXコインが出るのです。

ただし、弾の量もブッツンきてるので、無理して出す必要もないでしょう。ボンバー数の少ない人はぜひ取りたい所ですが、取る前にやられた、という最も悲惨な事態に陥らないこと。せめて、取ってからやられた、に押さえましょう。

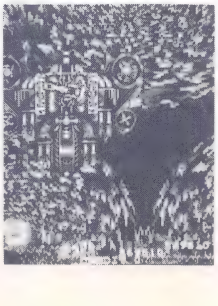
ここでやられると、再スタートのとき画面一番下の左右に連射野郎がいて好き放題に攻撃してきます。ここはすぐにどちらか一方の敵を破壊し、残りはスクロールアウトで消えるまでねばるしかありません。

銀行が画面下半分へきたころ、右から連射野郎が弾をはきながら現れます。が、下を右へ移動しながら撃てば大丈夫です。

その直後、左上から対空砲が現れるのも忘れないように。

しばらく後、青白戦闘機が再登場してから4秒ぐらいしてフライチェスターが出現します。出現と同時に正面からおもいきり撃ち込んでやると案外あっけなくやられてくれます。連射が遅くてもそれほど激しい攻撃はしかけてこないので、思う存分撃ちこんでください。

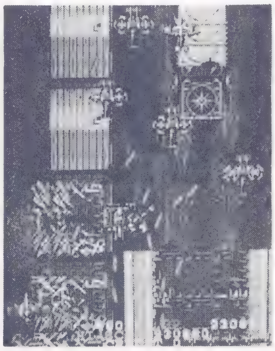
茶色ザコが現れてから約3秒後、画面左はじの真ん中あたりで猛連射をしてください。3面で出てきた白い中型機が8機も連なって出現するからです。そして撃ちつつ下へさがり、2機目が曲っていった瞬間（当然左下すみにいる）にボンバー!1機は残るので3面と同様に対処。なれれば全機破壊可能です。あとはボスまで問題なし。

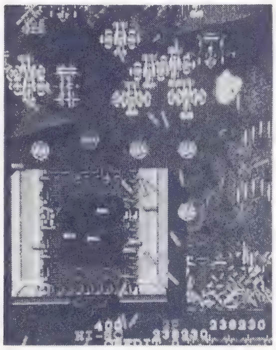

この距離、間隔でも、落ちつけば大丈夫。

ボス フライングバイソン

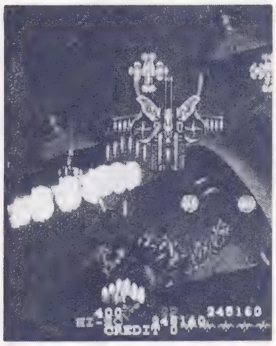
ポイントは、ちょっとでも炎をはいたらすぐ逃げる、ということと、炎発射口を破壊した直後は絶対に正面に行かない、の2点です。ぶん回す炎は、最初じっとしてて、飛んできたら右か左に少しずれるだけでかわせます。

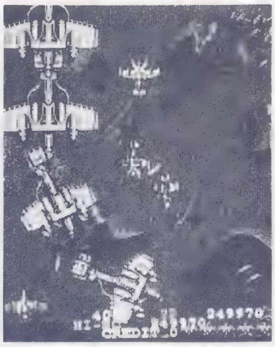
1機やられてでも、ボンバなしで倒してください。


小屋の中からはこのように連射野郎が現れる。


MAXコインだーが、この弾数は…。えーい、ボンバー!


残すとこのように真横から撃ってくる。左上からは対空砲。


フライチェスター。意外とやわらかい。


覚えてないと確実に死ぬ場所のひとつ。


1機目は連射で破壊。2機目は自機の右で真っ白に。



砲塔を壊す前に右から戦車が出た場合、そっちを優先。

ステージ5

超ムズの5面。実質的にはこの面が最終面です。

ボンバーが4発あれば何とかクリア可能でしょう。ないとリンチを喰らいます。陸地に入ったら右はじにくっついて戦車3台を破壊。すぐ左へ行き中ボス1の砲塔を破壊します。次に、戦車を破壊するわけですが、1台おくれて現れるので注意。左上に森が見えたらそこに近づいて撃ち込みます。せめて砲塔だけでも壊してください。中ボス2を相手にしてると、右の建物から戦車が1台ずつ、計3台現れますが、むしろ注意が必要なのは、ここから登場する緑ザコ。へたに撃ちに行くとカウンターアタックを喰らうので、自機から遠い位置に出現した場合、少し上へ行き、すぐに下へ回り込みます。緑ザコは自機とX軸(横)が合うとカーブしてくるので、その性質を利用するわけです。

ちなみに、ここら辺はハマり地帯なので、少しでも危なくなったら迷わずボンバーを使ってください。

やられた場合、左にいる中ボス2はスクロールアウトで消し、ずっと右側で戦います。

巨大な砲台が見えた頃、右はじから現れる戦車3台は速攻で破壊。砲台の長い棒(砲身)は当たっても平気なので、グレネード発射口と共に破壊します。

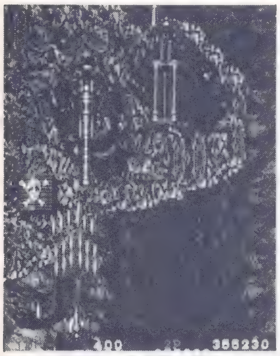
ここは左の砲台を壊したいとこですが、ムリな場合は画面下へグレネードを撃たせすぐに上へ行って、ちょうど下から浮上してきた中ボスの右翼(または左翼)を破壊。すると中ボスは散乱爆弾を出して逃げて行くのです。残すとやっかいなので、必ず翼を集中攻撃すること。

置いてある爆弾は…もちろん壊してください。

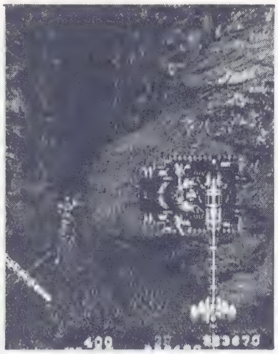
この後、再び緑ザコの猛攻が始まります。ここでやられると巨大砲台の所まで戻されるので、ボンバーをつかってでも切り抜けます。が、やられた場合、始まった直後右へ行って戦車を破壊。あとはグレネード発射口を叩くのです。

その後はさして危険な所はなく、じきに陸地が見えてきます。ここからが超燃える!内陸部です。この先の狂ったような猛攻は、切り抜けた時はもちろん、やられた時も感動あり。ギャラリーしてるだけでも十分楽しめるぞ!!

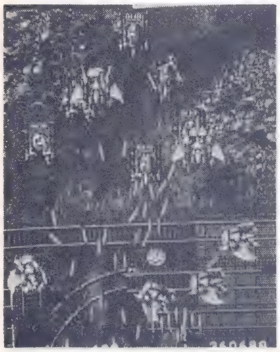
陸地に入ってから1回目のパワーUP編隊がきたらすぐ左へ行き対空砲の強化型を破壊します。こいつは直後に右上にも2台現れるので忘れずに。



このドクロマークの箱を壊すと(けっこうカタイぞ)…。



グレネードは、弾が見えた瞬間に横に動けばOK。



これはもう、ボンバー以外の何ものでもない。狂気!!



あわれ谷底へ。さようなら〜〜〜〜。

左上にいるミサイル戦車はそれほど気にしなくてかまいませんが、武装列車が左上から中央あたりへ来たとき画面最上段から出現する連射野郎は、1台ずつ順番に計4台現れるので、特に集中的に攻撃して早めに壊してしまってください。壊すのが遅れたらすかさずボンバー!!でないと死は確実といえましょう。涙もんの弾の量です。

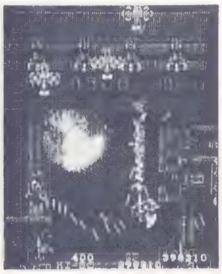
ここら辺でやられた場合、始まったらすぐ右へ移動し、目の前の武装列車とミサイル戦車を破壊します。ミサイル戦車が攻撃してきても、自機は無敵中なので大丈夫。あとは前記のとおり。

書くのが遅れましたが、緑ザコの出る所では常に、緑ザコの動きに注意していましょう。優先的に破壊するのです。

では続き。少し開けた所でクレーンが出現しますが、クレーンのついてた建物が画面中央あたりにきた時、パワーUP編隊と同時に右下から戦車が3台出現します。要注意。

次に、建造物が見えてきます。ここが問題の地帯。ボンバーをおしみなくつかうようにしないとキツイものがあります。なにせ、左や右、上に右下など、ひっきりなしにミサイル戦車や連射野郎が現れるからで、これに加え、緑ザコと青白戦闘機の混合攻撃と、CPUが怒ってんじゃないかと思うほどの情け容赦ない攻撃が続くからです。

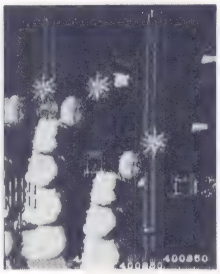
ここで敵の出現パターンをずらずら書き連ねてもあまり意味がないと思うし、紙面の都合もあるので、普段私のつかっているパターン(ポイント)だけを書くことにします。まずはこれを参考にして、後から自分なりにさらなる発展を目指しましょう。



連射野郎を破壊したら、すかさず右へ切り返し…。

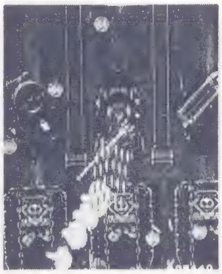


正面の連射野郎を破壊した。今度は左へすばやく!



前方の連射野郎破壊後、右上と右の戦車をボンバーで消す。

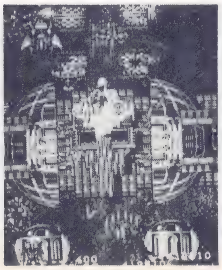
最難関を抜ける頃、画面上部に平地が見えたら、できる限り大きく左右に動かないで弾を撃ってください。なぜかはすぐにわかります。自機の弾で鍵を開けてもらった中ボスが出現するからです。鍵の



3機共出した場合、列車は全て金塊列車。右の散弾に注意。

かかった倉庫は左、中央、右と3カ所。3カ所とも開けていいのは連射に自信のある人のみ。それでもボンバーは必要でしょう。中央を走る列車は金塊列車ですが、左右のはじにいるのは武装列車です。無視してください。

別の陸地に入ると、おもむろに攻撃してこない砲台が2つ設置されています。これは後から出てくるボスの一部なので全く無視します。中ボスは浮上する前に破壊。ここは



中央でとにかく連射だ!!ボンバーを使うなら次の中ボスで。

ザコの攻撃がそれほど激しくないので強気でいきましょう。左から出てくる中ボスも同様。ほんのわずかでもヤバイーと思ったら気がねなしにボンバーです。ここはとにかく逃げ回り、ボスがザコ共を一掃してくれるのを待つのです。

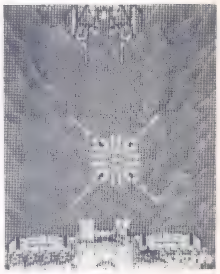


この直後、ボスが地面から現れてザコを一掃。辺りは砂嵐。

ボス出現で画面中砂けむりになりますが、何発か敵弾が残ってることもあるので気を抜かないこと。

5面ボス

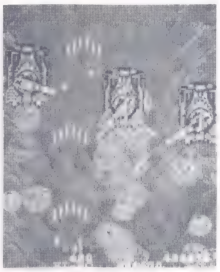
普通の弾を吐いてくる砲塔さえ壊せば、敵弾の間にいてもやられません。次の段階で



フルメタル・カルテットの捕獲攻撃だ。

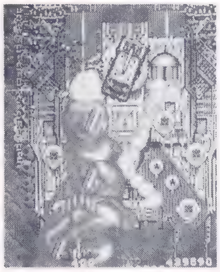
金色の奴に捕まった場合、気合を入れてレバーを素早くふれば、主砲を撃たれる前に脱出できます。が、金色の奴が残っていれば同じことなので、遠くをうろついてるうちに撃ち込み破壊します。この段階を抜ければ勝ったも同然なのでがんばってください。

3台出てくる中型戦車は、



かなりカタイので、画面の上方にいて、出現と同時に攻撃。砲塔のみを先に壊し、本体は後で料理します。

最終形態の3つある砲塔のうち、左か右の正面に自機を位置させ、中央の連射砲は斜めに撃たせます。ここの砲塔のねらいはめちゃくちゃなので、へたによけようとせず、壊すほうに集中します。意外と楽に倒せるのでは?ボンバーがあれば絶対勝利!!(1機あれば)



正確には、正面のちょい右側。すごく怖いがあたらない。

ステージ6 ボーナス面

最終面であるこの面はボーナスステージです。自機も無敵で、わらわらと出現する中ボスたちも2、3発で壊せるので、今までの恨みを込めて思う存分破壊してあげてください。



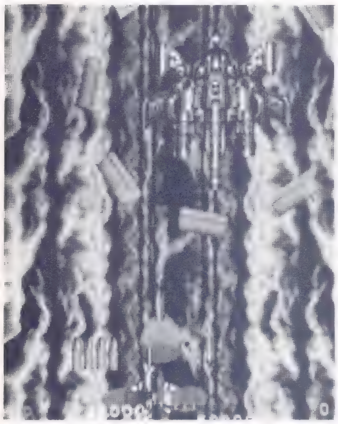
この面では自機は無敵。群がるボスを壊す爽快感がいい。

ラストボス 真剣勝負だ!!

ついに来ました、ラストボスです。このゲームのセンスの良さは、ひとえにここに表れているといっても過言ではありません。とにかく一度見てください!カッコイイからっ!!

ポイントは、奴の左(あるいは右)の正面にくっついて動くこと。そして奴が止まった一瞬のうちに正面へずれて気合の一発を叩き込め!!

ですが、多少ランダムになるのはやむを得ないでしょう。自分自身の直感そして一瞬の判断力がいかに大切か、それを実感させてくれるゲームですね。



弾数は6発、敵の攻撃は3発まで耐えられる。一撃必殺!!

最後に…

このゲーム、実は隠しボーナスがあるのです。ボンバーをつかうのですが、少しだけばらすと…1面スタート直後、画面右の山に向かってボンバー!!2面の中ボスをボンバーで壊すと1万点。ということは飛行場で…?4面のミステリーサークルへボンバー!

ほかにも、こんなとこにもあるぞ!という人は、私あてにご報告ください。けっこうあるので捜すのも意外と楽しいかも(?)。

では最後に、この記事を書くにあたって大変ご協力をいただきましたオレンジハウスの皆さんに、感謝とお礼の言葉を言わせていただきます。ありがとうございました。(特にONE君とR-K君には迷惑をかけました)

ではでは、エンディングもカッコいいガンフロンティア。皆さんがんばってクリアしてください。

紹介してきたゲームが完成バージョンで現れた。

NEO・GEOパラダイス

AOU出張の巻

ニュータイトル2つも登場

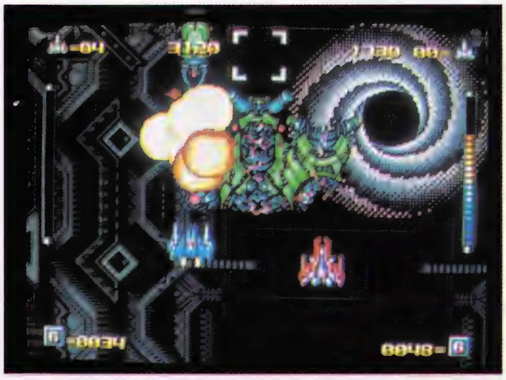
からっきい

行って来ましたAOUショー。ネオ・ジオを出してからのSNKのブースは、活気が満ちあふれているぞ。今回のAOUショーにおいても、たくさんの人がSNKのブースでネオ・ジオのゲームをプレイしていたのだ。

ではさっそくSNKブースのゲーム紹介をしていこう。

やっぱり目玉・ASOII

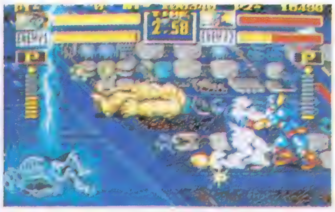
SNKのブースに集まった人の半分以上は、ASOIIめあてで来たんじゃないかな。ASOIIのゲーム紹介は先月号でやっているから、くわしい説明はしないが、このゲームは、やればやるほど味が出るゲーム。こつがつかめるとはまってしまうこと、間違いなーし。あまりシューティングゲームの得意でない私も1コインで最終面ボスまで行けるぐらいやりこんでしまった。攻略を期待していてね。



アーマーの使い方がこつ。アーマーがうまく使えると先に進めるようになれるぞ。

これぞ異種格闘ゲーム

ASOIIについで人気があったのは、キングオブザモンスターズ（長い…）。このゲームは、はっきり言えば怪獣でプロレスをするゲームである。このタイプのゲームは、すごく一般人うけするようで難しいにもかかわらず、たくさんの人がやっていた。たぶん実在の建物（東京タワーとか瀬戸大橋など）がぐちゃぐちゃにできるところが楽しいのかもしれない（私だけか…）。



マジックハンドの恐怖。持ちあげられているのはシャドーブルー。2P側のことだ。

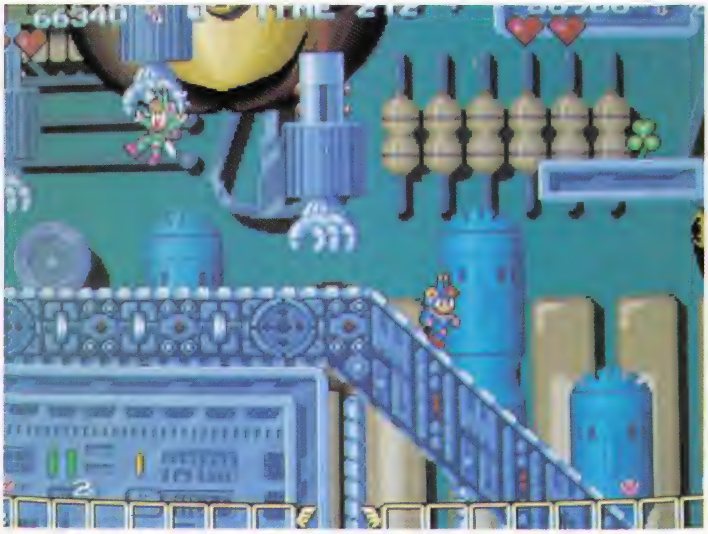
アクションゲーマーをうならせるラギ

アクションゲームでこの私をもうならせたのがラギ（アルファ）である。今までのアルファのゲームのイメージをぶち破った1作といえよう。

なんといってもアクション性が高く、ノリが変。マーベルランドのアクションをプレイしやすくしたようなゲームで、今のところ文句のつけようがない完成度の高さなのだ。

進むコースも選べて、エンディングも3つあり、笑わせてくれること間違いなし！

このまま発売しても、かなりの人気を得るだろーなー。

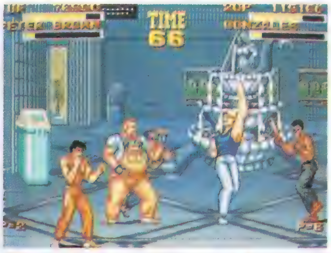


これぞ大阪魂

変に人気があったのが、このバーニングファイト。

ゲーム内容は、ほぼファイナルファイトと同じ。街が大阪というところがすごい。敵も暴力団関係というのがすごく、プータローも登場するのが笑えるぞ。

サンダーを受けているのは、コンティニューで復活しようとしているから。う～ん、ききそー。



必殺技のアッパー。仲間も巻きぞえにして多大なダメージを与えることができる。体力も減る。

大阪の街をよく知っている私は、とてもおかしかったぞ。

それにしても、電車に乗るのにわざわざ屋根に乗らなくてもいいのにねー。



出展作品も盛りだくさん

これらのほかに出展された作品も紹介していくことにしよう。

今回新たに発表されたゲームが2つある。「あしたのジョー伝説」と「ダンクスター」だ。前者は、横から見たボクシングゲーム。丹下段平の声が笑えた。後者は、バスケットボールのゲームだ。これらの2つは次の機会にくわしく紹介しよう。

あとは、すべて発売済みのゲーム。ナム−1975から戦国伝承までのすべてのタイトルがそろっていたぞ。

ネオ・ジオもサードパーティーが加わり、ゲームの幅が増してきた。そろそろネオジオの基盤も固まったころ、これからどんどんいいゲームを出してほしいね。これからのSNKに期待をかけちゃうぞ。


SCORPIUS
スコルピウス
サソリの触手をあやつり未知の敵を叩き潰す!
宇宙を舞台にした壮大なドラマを…君が創る!!
■4月26日発売予定
■X68000対応
■7,800円(税別)
ジナルテレカをプレゼント。詳しくはマニュアルをご覧ください。
発売　㈱新声社
●全国のパソコン・ショップでお求めいただけます。㋮屋・読者サービス部でも取り扱っています。
〒101 東京都千代田区内神田1－15－15　柴田ビル
●お問い合わせ　☎03(3293)9321

ゲーメストがつくった
バリバリシューティング



発売後、毎月抽選で100名5カ月連続、合計500名の皆様にB-TYPEオリ

制作　月刊ゲーメスト

B-TYPE

これで完璧！興奮の復活パターン！

ドラゴンセイバー

DRAGON SABER

「これが俺か?」と疑いたくなるほどうまくなる

満を持して C. LAN

⬆や⬅なぞでやたら偉そうなことを書いてしまっていますが、この世に生を受けて初めての攻略ということもあって、あまり自信はなかったりします。でもとにかくガムシャラにやったので読んでいただければ幸いです。役に立ったなんて言われた日にゃあもう涙ボロボロです。だから読めい。

こんにちは。C・LANです。特に粋人に人気の高いドラセイの復活パターンです。まだ1コインクリアができてない人、いつも同じところで死んでしまう人、これを読んで鼻歌まじりでクリアしちゃおう。

アイテムについて

何回かプレイをしていると、アイテムを持つ敵は毎回同じものを出すのと、3種類のアイテムのどれかを出すのがいるのに気づくと思います。後者のうちハートを出す可能性のある敵が毎回ハートを出せば残機ガッポリでもうウハウハです。ハートの出る法則は今のところ敵が倒れたY座標に関係しているという説が有力です(ランダムという説も…)。つまり、倒す位置をパターン化すれば毎回出るということになります。しかし、微妙にずれただけでもハートは出ないので、機械のような精密さが要求されます。

ゲージについて

基本的にはノーゲージですが、ディップスイッチで最高4までライフを増やせます。

このゲームでは1回くらう度にランクが下がるので、例えばライフ4で1機死んだ場合、ノーゲージで4機死んだのと同じ計算になります。ただ、ノーミスの状態が続くとランクは上がり続けるので、1面で2機死んで、次の1機で最終面まで行った場合などは、ノーミスとあまり変わりません。ちなみに、ノーゲージはクリアボーナスが1機につき20万点入るのに対して、ライフ有は10万点しか入りません。

(連)ありとなしの違い

外付けの連射ボタンがあるのとないのとでは雲泥の差があります。(連)有の場合、4面、5面ボス、7面、最終ボスなどが非常に楽になります。

対地ボムは(連)有だと弾切れが激しく、攻撃にバラつきができてしまいがちなので、一概に有利とはいえません。

対地について

スパークの対地が他と違うのは明らかですが、実はその他のドラゴンもブルードラゴンと異なります。

●ファイアードラゴン…縦に長い爆風ができます。

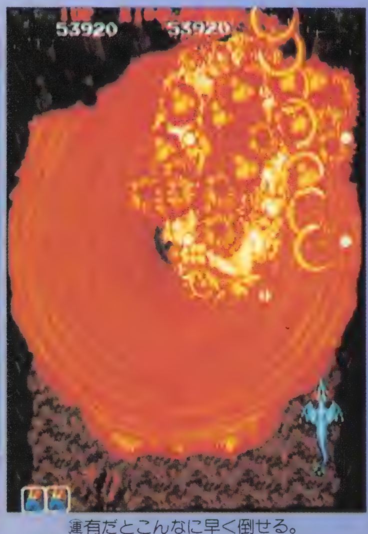
●アックスドラゴン…ブルードラゴンと同じです。

●スパークドラゴン…自機のほぼ真下から飛び飛びに爆撃します。他のより幅が少しあります。

●ブーメランドラゴン…大きい爆風ができます。いわゆるスプレッドってやつです。

●スモールドラゴン…自機が小さくなるため、結果的に少し遠くへ飛びます。

それと、対地の着弾点はスクロールの速さで多少変化することも知っておいてください。特に5面はスクロールが速いので射程が露骨に短くなります。



(連)有だとこんなに早く倒せる。

いわゆるフォロー

STAGE1

毎回ノーミスで抜けることを心がけましょう。ファイアーが最強になったら押しっぱなしで進んでください。地上の敵は場所を覚えて素早く対処してください。もし追いつめられても、真横も含めて上方には弾を撃たないということがわかっていれば、下にこられても大丈夫だと思います。

その他でやられやすいのは、ツッコミムササビ(トポ)と最後にたくさんくる堅ザコ（クワガタ）で、ツッコミムササビは対地でできるだけ倒し、空中に上がっても連射を絶やさなければ、よほど無茶をしない限りやられることはないと思います。堅ザコは3つ首ファイアーで押しまくりましょう。

このゲームで大切なことは、

1. あまり逃げ腰にならない

2. 空中、地上の両方に同時に気を配る。

の2点です。1面はその基本を養う面といえます。自分を

信じましょう。

●ボス「アキラ」

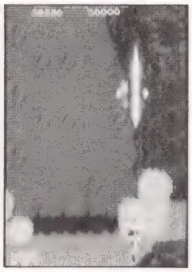
左右に振るように誘導したり、右下か左下の半安地を使う方法が一般的ですが、今いち怖いと思いませんか。ここでは、毎回全く同じパターンで倒せる方法を紹介します。

対地でダメージを与えたら画面左上へ行きます。ボスの目玉はいったん右のほうに振れてから、大きく右回りに動きます。目玉が6時の方向（最下段中央）にさしかかったら、画面に沿って左上→右上→右下と移動すると（対空を撃つこと）、目玉の触手は既に縮まっているので心おきなく撃ち込んで倒せます。


このあたりで移動を始める。

STAGE2

ファイアードラゴンになったら気合弾をフルに活用しましょう。トリ（Eプテラ）は最弱の気合弾（ファイアー）でも真正面から撃ち抜けば破片は飛び散りません。最後のターンザコ（コプテラ）と迷彩ゴミムシ（タートル）のラッシュは、ターンザコに対しては(運)有なら通常弾で、(運)無なら気合弾のみで応戦します（ワインダーも使うこと）。迷彩ゴミムシには対地を撃ちまくりましょう。対地に関しては(運)有だとかえって使いにくいので押しっぱなしはやめるべきです。


最弱ファイアーでもこの通り。

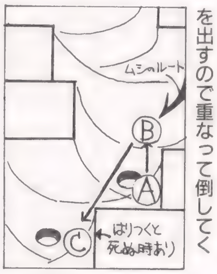

ワインダー命！

STAGE3

3つ首のほうが、安全性、点効率共に高いので、アックスドラゴンの使い方によほど自信がない限りは3つ首で進みましょう。3つ首の場合、この面で気合弾はほとんど使わないのでショットボタンはほぼ押しっ放しです。

アックスとパターンが変わってくるのは、旋回ドリ（スカルウイング）のところです。ここは、出現したら片側を対地で倒し、急いで反対側も対地で倒します。旋回してしまったら気合弾で倒します。これを2回繰り返せばいいわけです。

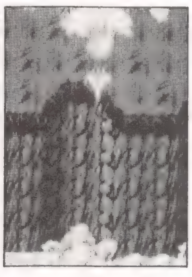
最難関地帯に関しては、図を見てください。Ⓐでムシ（フォーメーション）を撃ったらⒷへ行き（骨竜（スカルワーム）を出現させないため）、亡霊（ゴースト）が出現し始めたらⒸへ一気に下がり、一番下で左右にちょこちょこ動きながら亡霊を撃ちます。この時下がるのがあまりにも早いと、下の穴から骨竜が出現してパニックになることがあります。あと、右の壁に埋まって潰されることがあるので壁に張りつかないようにしてください。左の壁の中を骨玉（正式名称不明）が来ますが、3つ首の最強は幅も広く、壁にめりこむので破片も十分撃ち切れます。次に骨竜が左へ顔を出すので重なって倒してください。



STAGE4

吸着花（サッカー）と花砲台（フラワー）の密集地帯を越えてしばらく行ったところのチョウ（ガ）の大群は、手前の吸着花2つを処理しつつスパークで一掃し、左上にターンザコが1匹見えた瞬間スパークを使い左のイモダンゴ（スネイル）を撃ちます。画面中央でターンザコをスパークで一掃し、右のイモダンゴの3ウェイを右から回り込んで倒します。卵を壊すのはそれからでも遅くはありません。

ボス直前のザコの大群は、画面中央の上のほうで待ち、ザコが見えると同時にアックスの気合弾を撃ち、少しずつ下がりながら気合をためてもう一発撃ちます。少し残ったザコは通常弾で倒します。


気合弾1発目。


気合弾2発目。あとは連射で…。

●ボス「ウッディー」

アックスの気合弾で倒すのは変わりませんが、ボスよりもザコを中心に狙ってください。

STAGE5

●ボス「ロックヘッド」

第2形態でボスの周りを回転するパーツのうち、小さい奴は見た目以上に当たり判定が大きいので注意してください。

中で耐える時は、ボスの左、右、下のいずれかに入ることになりますが、自機が縦長であることを考えれば下は避けるべきです。とすると左右どちらかに入ることになりますが、経験上、左のほうがいいみたいです。もちろん左でもいきなり体当たりされることがあるので、素早く逃げられる準備をしておきましょう。

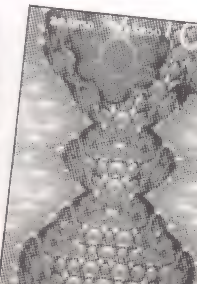
STAGE7

牙（リブ）地帯の最後の目玉×8とアワ野郎（キャンサー）のところは右側の外側2つだけは絶対に倒し（できれば4つ共倒す）、右端でスパークを使いながら弾をよけます。左側で同じことをすると強制スクロール時にアワ野郎に潰されます。なお牙が閉じた状態で中央の突起に重なると牙はすぐ開きます。

分裂細胞（セル）は連射に自信がなければスパークの気合弾だけで倒したほうが確実です。道が細くなったらくぼみのクモ（アントキャノン）をどんどん押します。次の分裂細胞が見えたら左下に強引に入ってもう1匹倒し、次に右下に入ってもう1匹倒します（倒したらすぐ下がること）。分裂細胞の当たり判定はかなり小さいので少しぐらいなら触れても大丈夫です。



わかっているのといないのとでは大違い。


この1匹があとできいてくる。

復活パターン超攻略

特に問題のない場所は省きました。なお、以下のパターンは、やられたのは1機目であることを仮定して書きました。

STAGE2

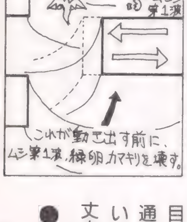
●後半

ターンムササビの出す赤玉を取り、追尾ザコを左右に行ったり来たりして倒します。ここで、左にファイアードラゴンのアイテムが見えます。左に動く時に一気に卵の下まで行ってボムを落とし、すぐ右に切り返してください。アイテムは自機の位置に向かいますがレバーが入っている方向へ誘導できますから取り逃がすことはないでしょう。

STAGE3

●前半

前半で強いのはムシぐらいでしょう。早めに倒さないと弾をバラまかれます。子持ちグモ（コックローチ）×4の後、左上から来るムシが手強いですが、アックスの2段階目になっているはずですので通常弾でも気合弾でも落ち着いて画面左下で対処すれば大丈夫です。



ムシは早目に前に出て倒す（この後のムシの方が問題）

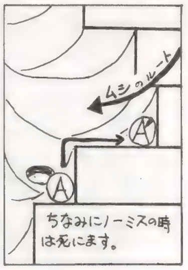
●中盤

アックスを取って、亡霊の

攻撃が終わったら一番前に出てしまいましょう。最後の穴の少し上でスクロールと一緒に下がって旋回ドリに備えます。

●後半

問題となるのはやはり最難関でしょう。ここはⒶでムシを撃ったらすぐにⒶ'へ移動して、自機を下に押しつけていればOK（亡霊1匹だけ撃つことになります）。左から骨玉がフラフラと近づいてくるので壊します（分裂した破片に注意）。ここで左から亡霊が2匹来たあと前に出て、直後右から来る1匹にやられてしまいがちです。3匹共倒してから前に出るようにしましょう。



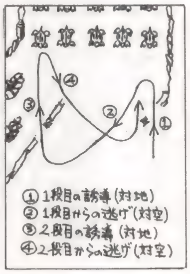
復活なら青玉はとらなくてもよい(3つ首にならない)。

STAGE4

●中盤1

ターンザコを始末したら左上に行き、イモダンゴ4匹を倒します。ツッコミ野郎（フロッグ）は、端のほうに誘導して反対側に大きく逃げましょう。

この次が問題です。対空、対地共に連射して吸着花と花砲台をできるだけ倒してください。赤玉を取った後、右上にスパークドラゴンのアイテムが見えてきます。速攻で取って気合弾を使い、堅ザコを一掃します。ここで赤玉を取ってないと、攻撃力が弱すぎて堅ザコが死なないことがよくあります。イモダンゴは基本的に2匹共無視します。



ツッコミ対処法。後2列は一度に反応させてもよい。

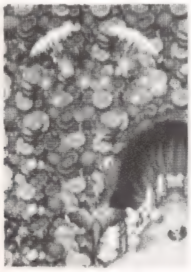
●中盤2

自機の動き自体はスパークの時とあまり変わりません。卵は2個共取っていいわけですから、ある意味では楽かもしれません。当然対空は連射してください。

次のクモ（スパイダー）地帯は先手先手で押しまくるよう心がけましょう。何回かやっていれば、自然に場所を覚えられるようになるでしょう。

●後半

花砲台を倒したら吸着花を倒さずにツッコミムササビ4匹を倒すため右下へ行きます。吸着花を撃つと最初の1匹が右下へ突っ込むので倒せません。ぜひ赤玉がほしい所です。アックスを取った後、堅ザコが来るので真下で気合弾で一掃します。ヘビ(ミルピード)の後、左右からザコが2回ずつ来ます。パワーが最強でない場合は、真ん中よりやや左で待ち、左にザコが見えたら、気合弾で撃ちます。撃ち残したら通常弾で倒して、2回目はすべて連射で倒します(ちゃんと自分から撃ちにいくこと)。ここで赤玉が取れます。



ほれ、この通り。

次のザコラッシュについてはフォローの項を参照してください。2段階でも同じにやれます。

STAGE5

●中盤

別れ道をどちらに進むかはあなた次第。右なら青玉が取れます。左はバリアが取れる可能性があります。道が1つになったあたりで、下からフラフラツッコミ(スワロー)が来ます。片側に誘導してよけます。この後右側に3個砲台（マッシュルーム）があります。できれば撃ちましょう。

●後半

すぐに赤玉がとれます。それを取った後、岩壁ごしに上向きについた砲台2個を気合弾で倒します。あるいは、素早く上に回り込んで弾をよけてもいいです。この後は対空を連射しまくって常に画面上方にいるようにしてください。海上に出る直前、下から来る弾の間に入らなければなりません。

海上に出たら、水中ザコ(フライフィッシュ）をどんどん倒します。アイテムを持つ奴が2匹います。ドクロにはご用心。水中ザコを撃ちまくっていると、下からフラフラツッコミが2匹やって来ます。それをやりすごして再び水中ザコを撃ちまくりますが、フラフラツッコミが多数来るので水中ザコはどんなに急いでも右側の3匹、もしくは左側の4匹のいずれかが残ってしまうはずです。ここは、右を残したら右上に、左を残したら左上に行きます。フラフラツッコミの第1波と水中ザコがほぼ同時に突っ込んでくるので、回り込んで水中ザコが再び潜ったところを対地ですべて倒してください。残ったフラフラツッコミは、やはり片側に誘導してよけます。

STAGE6

●前半

ホーミングで行く場合、難しいのは下から氷コウモリ(アイスバード)が3匹くるあたり。まずハリネズミ(ポーカパイン）が左右から1匹ずつ、続いて真ん中から1匹きます。右、真ん中を対地で倒し、右に寄って左のハリネズミをやりすごします。この後は前に出てチョウを反応させ、下がりながら気合弾を使って早めに全滅させます。その頃つららが開くので前へ抜けて気合弾で氷コウモリ3匹を倒してください。

●中盤

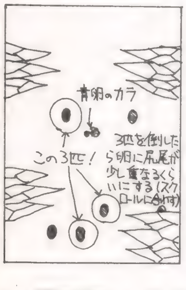
波動ザコ（フライヤー）とチョウをまず倒します。カメが見えてくるあたりで右の氷壁の中からチョウが来るので上下の動きでかわします。波動ザコを全滅させてカメ（クリスタルタートル）2匹を撃ったらすぐに下がり、右下のくぼみで気合弾を一発撃ちます。そしてまた前に出て下がり、大きなつららごしにもう一発気合弾を撃ちます。残ったザコは通常弾で撃つかかわしてください。次のカメ2匹を撃ったら右の氷壁の中へ気合弾を一発お見舞いします。この後左の氷壁が右に動き、波動ザコとチョウが来ます。下の狭い空間で対処しなければなりません。波動ザコが終わってもチョウが来るのでうまく撃つか、つららの間をスッと左上に抜けてやりすごしてください。この後、氷ドリ（アイスドラゴン）が3匹出現します。気合弾で撃つか、よけるかを判断して対処します。次の波動ザコは、素早く画面上方に抜けるか、右下で右の8匹だけを撃つかします。スパークを取って一安心。



実はこの後がつらい（要アドリブ）。

●後半

始まったら動かずに氷ドリを気合弾で倒します。ハリネズミ2匹の後右上の氷ドリを倒し、もう一発気合弾を撃って奥のチョウを倒します。ここで左右からハリネズミが来るので右を対地で倒し、左が空中に上がる頃に気合弾を撃ちます。これで氷ドリも倒れます。少し右にもう1匹氷ドリが出るので連射してチョウと共に倒します。ここで残るチョウが問題です。すぐ前に出られなければ左下で粘らなくてはなりません。カメと氷ドリの後ハリネズミがたくさん来ます。図の3匹を倒し、青卵の上へ行けばとりあえず安全地帯です。ハリネズミが去ったらカメを急いで倒し、4匹の氷ドリが消えたら一気に上へ行ってチョウを下にやりすごします。チョウが去ったらすぐに下がって氷ドリの体当たりを避けます。



対空を使ってでも図の3匹は絶対倒すこと。

●ボス「アイススネーク」

地道に戦ってください。左上、右中、左下、左中、右下の順に出て自爆します。

STAGE7

●前半

難しい場所ですが、ほとんどアドリブの世界です。輪切り（アメーバ）が下から来るところは、回り込まずに右上のスパークを急いで取って気合弾で一掃します。

●中盤

アワ野郎は通常弾で倒したほうが無難です。

●後半

クモを右、左、右、左、右と5匹倒し連射しまくります。赤玉を取り逃がさないように。亡霊が出現してしまったらクモが残っていても下に行ってよけてください。

●ボス「ドラゴンゾンビ」

気合弾を30発以上当てなければなりません。基本的には真ん中あたりにいて亡霊が来たら、左右どちらかに大きく逃げるという感じです。通常弾も使って亡霊に集中しましょう。もちろんブレスには注意。

STAGE9

●前半

はがれ床(パネルキャップ)

は自機が近づくとはがれてくるということがわかっていれば、ドクロチョウ（バット）のところまでは問題ないはず。ここは、道が細くなって床砲台（パネルガン）とレーザー砲台（ツインレーザー）を倒したらX座標をスコアの千の桁に合わせ、対地の着弾点が画面の上の端ぐらいになる位置に合わせ対地を連射します。炭団（タンク）2個が壊れたら、左へ移動し炭団1個、次に右へ移動しさらに1個壊します。ドクロチョウの大群は、大きな弧を描くように往復してよけます。1往復半したら縦長砲台（レイザーフック）の真下に入って壊して上へ抜けます。これでドクロチョウは全部下へ行ってしまいます。その後反対側の縦長砲台を同じように倒します。左の炭団は無視してもいいでしょう。

●中盤1

左を進みます。次の分岐点で右からドクロチョウが1、2匹だけ来ます。上向きの砲台を気合弾で倒すことを忘れずに。その後、ドクロチョウが前方に多数出現します。ここは最初気合弾である程度壊してから一番左にはりついて、上下に動いてよけるチョウと撃つチョウを判断して、時には小さく回り込むなどしてうまく対処してください。炭団は無視しましょう。

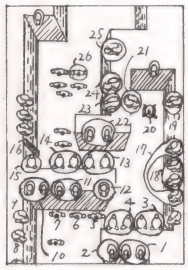
これだけならまだいいのですが、ここ一帯で注意するのは右から来る赤い弾です。前の敵に気をとられて、知らないうちにいきなりやられて寿命の縮む思いをすることがあります。

ここを過ぎるとシャッターがあり、右上にチョウが数匹見えてきます。ここは早めに上から回り込んで上向きの砲台をすぐ左下の壁にはりついて倒し、その右上の左向きの砲台を倒し、バキュラを撃ちつつシャッターの左の壁ごしにレーザー砲台を撃ちます。右上からくるチョウを右に回り込んでよけ、シャッターを越えて床砲台を撃ちます。次に縦に2機並んだレーザー砲台(左側)を真下に入って壊します。そのままバキュラを抜けて床砲台を全滅させます。

●中盤2

始まったら右へ行き、下向きに3つ並んだ2つを気合弾で倒し、残りを通常弾で倒します。赤を取り、右の壁に張りついて上向き砲台が見え切ったら気合弾で右の2機を倒し、次の気合弾で左の2機を倒します。次に床砲台が3つ横に並んでいるので、一番右の床に合わせ、砲台が出現すると同時に左へ移動しながら対地を撃ちまくって左の壁近くで砲台2機を撃ちます。下の砲台と床砲台は無視。3機の床砲台を撃ちもらしていたら倒し、前に4機砲台が見えてくるので気合弾で2機、通常弾で残りを壊します。右にある下向き砲台を壊したらその位置で、壁ごしに上向き砲台4つのうち右の2機、次に左の2機を壊します。そして左端で縦長砲台と上向きの砲台を倒して右端近くに移動し(右からの赤い弾に注意)、一番下の砲台と下から2番目の砲台の間で上の4機を気合弾2発で倒します。そのまま上へ行ってチョウを下にやりすごしつつ左向きの砲台と炭団を壊してください。左へ行って2機の下向き砲台を倒します。

この後が問題です。ここは左向き砲台3機を倒したら素早く見切って弾と弾の間に入ってください。そこで上下の動きで左から来る弾をよけ、一番上の右の砲台だけは倒してください。これを倒せば炭団を安心して壊せます。ここ一帯の敵を倒す順を示した図を用意しましたので参照してください。



ルーペを用意してね（小さくて申し訳ない）。


この間に入るのだ。

●後半

基本的に前に出て小さく弧を描くようにチョウをかわす感じでやります。しかし、それだけではよけきれないほど多くのチョウが出るので、その時は下がって気合弾で撃ったりしてください。炭団の真上を横切る時は弾に注意してください。ここは本当に難しい場所です。このゲーム中唯一弾よけのセンスが要求される場所といえます。

●ボス「カオス」

気合弾をどんどん撃ち込みます。分身も気合弾で倒し、ブーメランは気合弾で貫通させてすぐ連射して壊します。最初の2回はブーメランが一発しか来ませんのですぐ気合弾を撃ってしまって問題ありません。

新・超マニア向け講座③

パロディウスだ!

2−5と2−6のパターン

©コナミ

文:パロ㊎　ああるじいぶう　攻略協力:MIROK!

ツインビー以外でパロをやっている方には申し訳ないのですが、一応、ツインビーで2−10まで攻略した後に、ツインビー以外の装備のための攻略をやる号を設けたいと思っています。

では、今回の攻略に入っていくとしましょう。

2−4を確実に越えられるようになったかな? 今はきっと2−6に悩まされてることでしょう。今回はツインビーだと難しい2−6を攻略。練習あるのみ! 努力する以外に上達する道はない。

2−5

いわゆるモアイ面ですが、ここまで来られる人ならば、あまり問題はないでしょう。

前衛では、1周目に比べてモアイの動きが大きく、とても速くなっています。そいつらを撃つと、もちろん、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が飛んでくるので、バリア類を付けるまでは、十分に気をつけましょう。

宇宙戦艦モアイが出現すると、鼻が鼻クソ弾を7WAYで撃ってきて、口がイオンリングを連射してきます。

1周目に比べると、鼻クソ弾の出る間隔が短くなっており、イオンリングの出る数が多くなっています。鼻を先に壊しましょう。

戦艦の上に付いているハッチは早めに壊したほうがいいでしょう。残すとモアイ5人衆がずっと出てくるし、撃てば、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が来るし、弾をよけるスペースも狭いし…といった具合に危険がいっぱいだからです。

点かせぎを考えるならば別ですし、バリア類が残っていれば、考え方を変えてもいいと思いますが、安全第一。

羽根の生えたモアイの動きが大きく、速いというのは前衛の場合と同じですが、違うのは、戦艦が出ている間は背景のスクロールが普通の時よりもだいぶ速くなっているということです。例えば、この辺りで菊一文字を撃つと、すぐに画面左のほうにスクロールアウトしてしまいます。

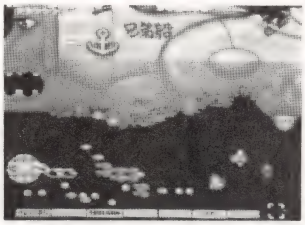
つまり、ザコを壊した後に出現する爆発キャラクター(時間差撃ち返し弾の素(もと))が左に少し動くのです。このことを肝に銘じておかないと、時間差撃ち返し弾が自機の体内で発生して死亡したり(フォースフィールドやバブルの場合は大丈夫)、自機のすぐ近くでいきなり時間差撃ち返し弾が発生して、よけるのが遅れて死亡したり(危ない思いをしたり)することがありうるのです。

しつこいようですが、このことは戦艦が出ている間は常に気をつけていなければなりません。

撃ち返し弾はよけるとすると、死ぬ要素はこの時間差撃ち返し弾の意外な発生の仕方にしかないのです。

モアイ砲台やイオンリングは撃ち返し弾にならないので心配しないように。モアイ艦長を早めに壊せば、羽根付きモアイを画面の右のほうで撃つことができるので、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾がよけやすくなり、安全です。

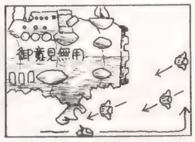
戦艦正面のモアイの口を壊して、戦艦の下へ行きます。ここも戦艦の上と同様にハッチを早めに壊すことと、モアイ5人衆と羽根付きモアイの撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をうまくよけることの2点に尽きます。


モアイの時間差には十分に注意。

戦艦が一番下に来た時には例のすきまにいれば、死ぬことはありませんが、3速の自機を操作しなければならないわけですから、レバー操作は慎重にしましょう。

戦艦の右下に右向きのモアイがいますが、これを壊すのはとても難しい。モアイの口を開けさせて、その瞬間に口のちょっと右に弾を当てなければならないからです。口の辺りはイオンリングでガードされているし、自機のスピードも速いので、よほどタイミングよく弾を撃たないと、モアイは壊れてくれないでしょう。

そういうわけなので、初めからこのモアイを壊さないつもりのほうがいいでしょう。



このモアイが残っている場合でも、図のように動けば、羽根付きモアイ×3も怖くありません。

そして、いよいよボスですが、2−6の前衛のためにバリア類の所までカプセルを集めておくことを忘れないようにしましょう(できるだけ多く集めておくこと)。

2−5ボス

1周目との違いは、本体のヨシコと口から出てくるヨシオの動きが速くなっていること、ヨシオを壊すと撃ち返し弾が飛んでくること、ヨシコを倒した時にヨシコが2発の弾を出し、画面上に残っているヨシオが弾になること、以上の3点です。

ここを安全に抜けたいならば、ヨシオを壊さないようにしながら、ヨシコの目に1発ずつ撃ち込むというのがいいでしょう。

3速であれば、ヨシオを1匹ずつ上か下に誘導することができます。ヨシコは3匹のヨシオを吐くと少し間をあけて、上か下に動きます。ヨシコの高さによって、ヨシオを上か下のどちらに誘導するかを決めてください。ヨシコの上下運動は決まっているので必然的にパターンはできてしまうと思います。

くれぐれもヨシコを倒した瞬間に出る弾には気をつけましょう。

2−6
(ツインビー用)

この面は、はっきり言ってパターンにはならない難しい面です。真の弾よけの実力が問われます。アドリブの嵐が続くことでしょう。

すべての機種でこの面をやってみたのですが、ツインビーでやるのは、タコやビックバイパーでやるよりもずっと難しいと思いました(ペン太郎は論外)。

攻略を書く身である私もこの面には随分悩まされました。眠れない夜もありました。

1カ月ほどプレイした結果、何とかパターンらしきものが見えてきました。

今回は、現時点で私が使用しているパターン(といってもうまくいかないこともある)を紹介します。

このパターンを使って、2−6を抜けられる確率はタコミスがなければ、今のところ4〜5割程度です。このぐらいのパターンであるということを十分に考慮に入れて、参考にしてみてください。

生き残るためのアドバイスを一つ。画面上に緑ベルが見えたら、できるだけ取るようにしましょう(当たり前か)。

矛盾するようですが、ベルパワーをできる限り使わないパターンの紹介を始めます。これはパターンの汎用性を高めるためです。

前衛

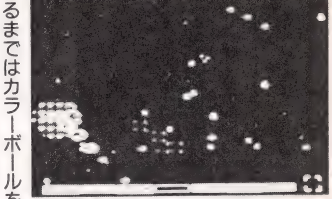
2−5の最後でスタンバっておいたフォースフィールドをすぐに張ります。すぐに張れない場合は、できるだけ早く張るようにします。

安全にいくことを考えるのならば、カラーボールをできるだけ撃たないで、よけるようにしましょう。

フォースフィールドの当たり判定は大きいので、敵弾に当たりやすいのです。いたずらに撃ち返し弾を増やさないようにしましょう。

フォースフィールドは全方向を守ってくれるわけですから、FFが消えない限り、自機は安全です。

前衛の後半の注射器+カラーボールラッシュの所が難しいと思います。注射器が出て



敵弾を誘導して。

くるまではカラーボールをよけていて、注射器が出てきたら、弾を撃ち出すようにします。撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾はうまく誘導してよけましょう。この時、フォースフィールドの減りを最小限に抑えるように努力しましょう。

ここでのポイントは、カラーボールと敵弾に押されて、画面の右のほうに追い込まれるといったことがないようにすることです。右のほうに追い込まれると、フォースフィールドが必ずといっていいほど消えてしまい、危険です。

画面の左半分で耐えるというのが大事です。前衛を抜けて、フォースフィールドが残っているのがベストです。

先のためにカプセルを4つ回収しておきましょう。

入り口〜フリッパー1

ザコと砲台をうまく処理していきます。カプセルを回収して、フォースフィールドのゲージに合わせます。

フリッパーの手前に出てくる赤ザコの出すカプセルは、ルーレットカプセルなので取ってはいけません。

フリッパー1〜

フリッパー1の手前にひよこ2匹が出現するので、真左で撃たないようにして、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾を斜めに撃たせます。

フリッパー1の右にある砲台2コ×2を撃つためにフリッパーの右に行きます。できるだけ右に行って、オプションの3WAYで砲台を撃つ（ゆっくりと自機を左へ移動させる）のですが、右へ行く時にちょうどザコ2匹が出現するので、あまりにも右に行くとザコに当たってしまいます。

弾を撃ちながら、画面中央の左端まで来たら、バリアの張り替えをして、右へ行きます（砲台の弾が撃ち返し弾でバリアを消す）。

右へ行くタイミングは左からペンギンダッカーが2匹出現した瞬間です。右へ行きながら、こいつらを撃ってしまいましょう。

フリッパーの右へ行くと、ザブが2列と赤砲台2コ×2があります。バリアが大きければ、何とかなるでしょう。バリアの減りをできるだけ抑えるために、弾は上下に大きくよけます（案外てきとう）。

すると、右の真ん中からザコ3匹がくるので、そいつらを撃って、左へ弾よけします。この時に上下の砲台を1つずつ3WAYで撃っておきましょう。左へ行くと、すぐに左の上下からペンギンダッカーがくるので、3WAYで撃って、右へ弾よけします。

空中に浮いている長方形の障害物×2の上下にそれぞれ2コずつ砲台が残っているハズなので、上か下のどちらか一方の砲台2コを撃ちます。

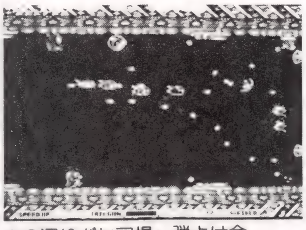
すると、またペンギンダッカーが左の上下から1匹ずつ出てくるので、左端の真ん中にいて、3WAYでそいつらを撃ちながら、右へ抜けます。

どうしても砲台が1コ残ってしまいます。上下両方の砲台を撃つことを考えましたが危険なので、片方のみを撃って一方を残すようにしました。

この残った砲台の超連射弾のすきまを右へ抜けなくてはなりません。

その後、上下にカニ、右からひよこ2匹×3ときますが図のようにやってみるといいでしょう。カニは撃ち残しておかないようにします。

次に、ザコ3匹（ひよこ2＋ニワトリ1）×4と左の上下からペンギンダッカー1匹ずつがやってきます。ここも図のようにやってみてください。ここは弾よけの実力が試される場所です。バリアはもう残っていないからです。パターン通りにはいかないことが多いです。くれぐれも時間差撃ち返し弾にだまされないように気をつけましょう。



この辺りがヤマ場。弾よけ命。

画面上に弾がたくさんある時に敵を壊すと、キャラクターオーバーのために撃ち返し弾や時間差撃ち返し弾がこないことがありますが、敵を壊したら常に時間差撃ち返し弾がくると考えて、プレイしていましょう（こなかったらラッキーだと思えばいい）。

この辺りで気をつけなければならないのは、左から出てくるペンギンダッカーです。3WAYだとどうしても撃ち残りやすいし、時間差撃ち返し弾が左からくる場合が多いので、右から来る多くの弾に気をとられているうちにそいつに当たって死ぬこともあるし…と危険なのです。

でっぱりの手前に赤砲台が6コあるので、早めに壊しましょう。

最後のザコ編隊のニワトリの出すカプセルはルーレットなので、取ってはいけません。

ザブ地帯

この場所でのポイントは、早め早めに右へ行き、ザブを出現させるということです。

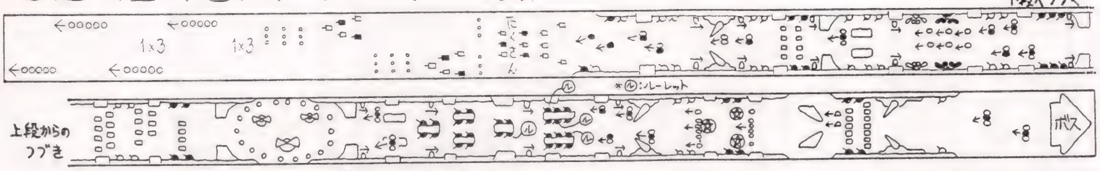
画面の左の辺りにいて、画面のスクロールによってザブを出現させると、どうしても敵の攻撃に押されてしまうので死ぬ確率が上がります。

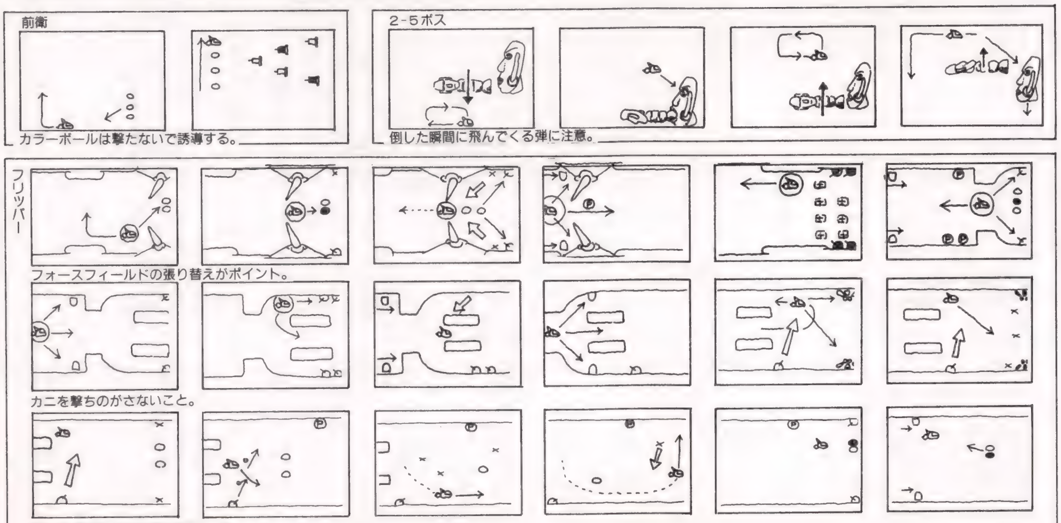
画面の右のほうでザブを出現させ、そいつらを撃って、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾を上下に大きくよけるというのを繰り返しましょう。

上下にある砲台は早めに壊しましょう。最後にある赤砲台×4は本当は4つあるはずなのですが、キャラクターオーバーのためか、4つあることは滅多にありません。

囲みザブの所のために、フォースフィールドをスタンバっておきましょう。そこまで気が回ればの話ですが…。

◉ 2周目の6ステージのマップです





カラーボールは撃たないで誘導する。

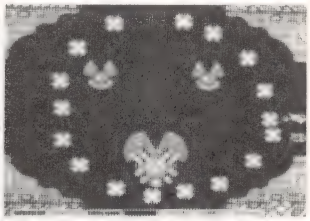
倒した瞬間に飛んでくる弾に注意。

フォースフィールドの張り替えがポイント。

カニを撃ちのがさないこと。

砲台の弾がとぎれた所を強引へ右へ。

ペンギンダッカーの時間差に注意。



あらかじめザブの外にいるのだ。

囲みザブ

ザブの動きが1周目よりもだいぶ速くなっており、ザブを撃てば弾になるわけですから、とても難しい場所です。

やり方としては、ベルパワーを使う方法が考えられます。この場所の手前からベルを撃って持ってきて、ザブが出現する前にベルの色を変化させて取るのです。

青か緑ベルを取るようにしましょう。白ベルは絶対に取ってはいけません。赤ベルは菊一文字を出した瞬間が無敵でないので、できるだけ避けたほうがいいでしょう。

ベルパワーが取れなかった場合のことも考えておくと、フォースフィールドをスタンバっておいて、ザブが出現した瞬間にフォースフィールドを張る方法があります。これは、ツインビーとペン太郎以外では使えないパターンです。カプセルをフォースフィールドのゲージまで集めておくのが条件ですが。

フォースフィールドが張れない場合はあらかじめザブの外にいて、ザブをよける方法があります。図のようにしてみてください。このパターンならば、全機種共通で使えるので安心です。

赤砲台地帯

囲みザブの後に出現するザコ編隊2つのうちのあとのほうの奴らの出すカプセルはルーレットなので、取ってはいけません。

囲みザブの所で緑ベルを取っていれば、この地帯は楽勝です。すべての赤砲台に体当たり攻撃をしましょう。しかし、ルーレットカプセルは取ってはいけません。フォースフィールドをスタンバっておきましょう。

その他の場合もすべての赤砲台を壊すようにします。途中でフォースフィールドを張り、またフォースフィールドをスタンバります。

青カプセルは有効に使用しましょう。

砲台地帯の最後からフリッパー2までの間にザコ編隊が4つ出現します。こいつらをうまく処理したあとに、フォースフィールドを張り、フリッパー2の右へ行きます。

4つめのザコ編隊の出すカプセルはルーレットなので、取らないようにしましょう。

一番下の列にはルーレットカプセルはないことを覚えておきましょう。つまり、下の列を通ればいいのです。

フリッパー2

フォースフィールドを張って、フリッパー2の右へ行き砲台2コ×2を撃ちます。この時、右からバッコン2が数匹きているハズなので、こいつらも撃って弾よけを一応します。だいたいフォースフィールドの力に任せます。

もしも早めにフォースフィールドを張っていて、バリアがなくなっていたら、砲台とバッコン2を撃ったあと、左へ移動して、フリッパー2の間で敵弾のすきまを見つけて右へ行かねばなりません（超危険）。

右へ行く時にちょうど左からペンギンダッカーがくるので、そいつらを撃ちます。

次に、右からバッコン2の編隊が縦一列と左からペンギンダッカーがきます。

ここは、上か下にいて片側の赤砲台×2を壊し、バッコン2とペンギンダッカーの撃ち返し弾をよけたら、すかさず右へ行きます。

もう片方の赤砲台は斜め弾で撃ち、撃ち残さないようにしましょう。赤砲台の処理が遅れて、右へ行くのが遅れると死にます。

右へ行って、バッコン2とザブ編隊2つを同時に出現させ（2つ出させてしまうのがポイント）、こいつらを撃って、左へ移動して弾よけをして（弾のすきまを見切って）右へ行きます。

この時、地形の右にある赤砲台2コ×2をきちんとオプションの弾で撃っておきましょう。つまり、できるだけ右へ行ってから、ゆっくりと左へ移動しながら弾を撃ち、オプションの3WAYで砲台を撃つのです。

フリッパー3

手前の赤砲台を撃ってあれば、全然難しくありません。

フリッパー3の右にある砲台2コをオプションの3WAYで撃ってから、左へ移動して左端の真ん中で止まっていれば、OKです。

ボス

VIVA COREに対しては、ベルパワーを使うのが無難でしょう。

ボスの手前までベルを撃って持ち越しておきます。

白ベル以外ならば、どのベルパワーを使ってもいいです。点カセをするならば、菊一文字を使うのがいいでしょう。

くれぐれもベルを取るのが遅れないように（ボスが出てくるとベルが消えてしまうことが多い）。ベルパワーなしだと、カラーボールの撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾のえじきになるかもしれません（かなりツライということ）。

2−6内部のポイント

①タイム落ちを利用せよ

常に3WAYとロケットパンチを連射していて、処理速度を落として弾よけをしよう。タイム落ちが切れた時に急に敵弾が速くなるのが、ちょっと怖いけれど、これを使わないと弾よけが超ムズです。

②ルーレットカプセルは絶対に取らない

目押しでフォースフィールドを張るというような不確実なことは考えずに手がたく行きましょう。

③右へ行って敵を撃ち、左へ移動して弾よけをせよ

基本的な攻撃パターンです。地形の先の砲台を撃つ場合に有効です。

とにかく練習だ!

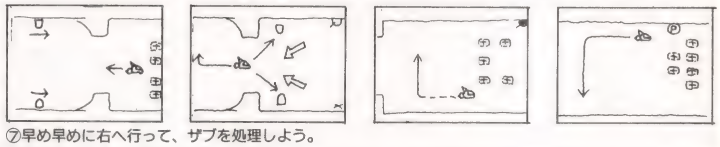
2−6をツインビーでやるのは本当にツライ。私も20回以上やったけど、自信が今イチもてないのです。

パターンにハメられない、この不確実性がシューティングの魅力なのかもしれません。

とにかく何回も練習して、気合で弾よけをして、この2−6を抜けてください。抜けられた時の喜びは大きいと思います。

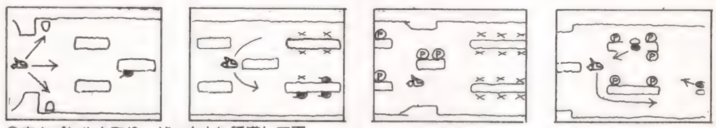
2−6を抜けられれば、クリアは近い−では、また来月号で会いましょう。

ザブ地帯

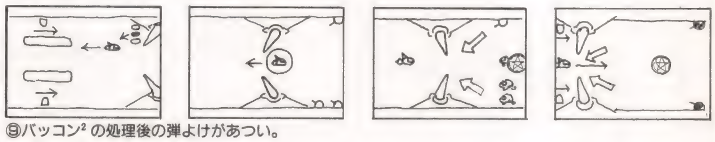


⑦早め早めに右へ行って、ザブを処理しよう。

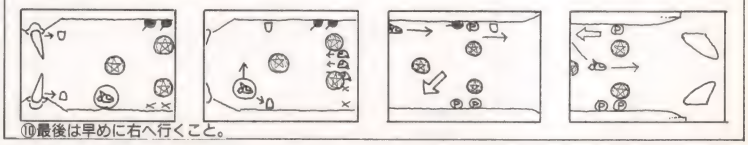
赤砲台地帯



⑧青カプセルを取り、ザコを上に誘導して下へ。

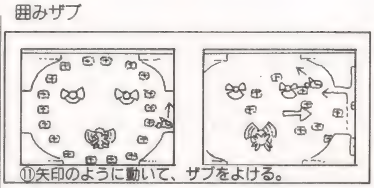


⑨バッコン²の処理後の弾よけがあつい。



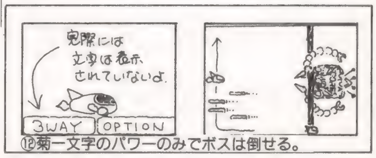
⑩最後は早めに右へ行くこと。

囲みザブ



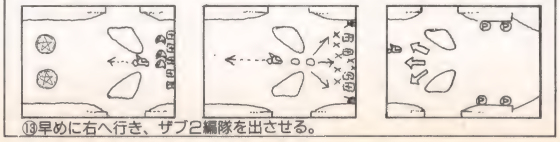
⑪矢印のように動いて、ザブをよける。

ボス



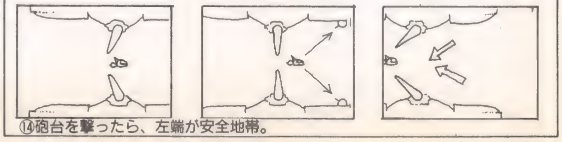
⑫菊一文字のパワーのみでボスは倒せる。

フリッパー2



⑬早めに右へ行き、ザブ2編隊を出させる。

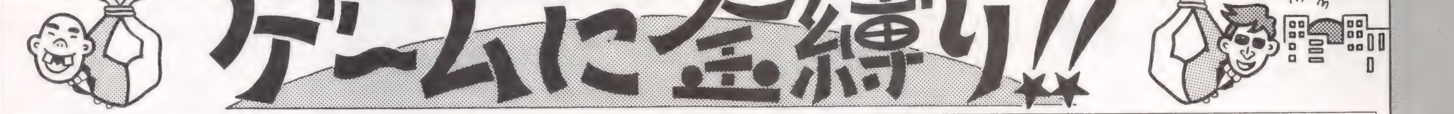
フリッパー3

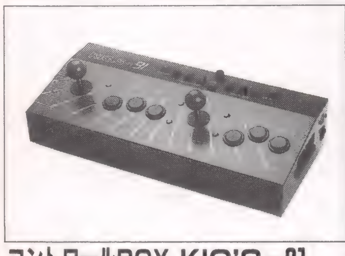


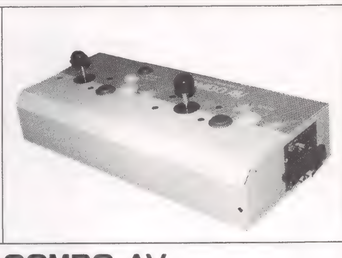
⑭砲台を撃ったら、左端が安全地帯。

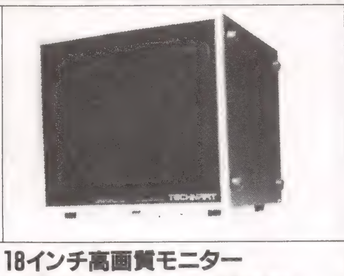


テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL 06-643-7641
FAX 06-643-7645











コントロールBOX KIC'S−91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz)が使えます。¥29,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥38,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000〜¥35,000 ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10：00〜PM8：00
年中無休
※類似品にご注意ください。

緊急増ページ

ストリートファイターⅡ攻略

基本を覚えて奥義に迫れ!

春麗・ガイル編

今回は、2ページからのカラーページに加え緊急増ページでストリートファイターⅡのガイル・春麗の初めの7人に対する基本攻略をまとめてみました。

ぜひ読んで参考にしてみてください。来月は全キャラの攻略をやりますので期待してください。ヨロシク！

ガイルの基本パターン

ほとんどの敵に対応できる必殺パターンをまず紹介します(ザンギエフは例外)。

まずレバーを左下に入れて(敵が右にいるとき)防御の姿勢に入ります(図①)。この姿勢からいろいろな技が出せるので、これが基本姿勢です。

そして、敵がゆっくり近づいてきたら中のキックボタンで足払いをします(図②)。

この時、敵がジャンプして攻撃してきたら、すかさずサマーソルトキックを撃ちます(図③)。

なぜ近づいてきたときにいきなりサマーソルトキックではいけないか。初めのほうの試合では、サマーソルトキックはバシバシ決まります。しかし、試合数を重ねるにつれ、敵のガードが固くなります。いきなりサマーソルトキックを撃ってもガードされ、着地した所を投げられたり攻撃されてしまいます。

しかし、空中では誰もガードすることはできません。そこで、足払いしながら敵がジャンプするのを誘い、確実にサマーソルトキックを決めるわけです。

レバーを左下に入れておけば、足払いをした直後の瞬間でもサマーソルトキックが撃てます。足払いは、大のキックボタンだと2周する足払いなので、敵がジャンプしてきたときにとっさにサマーソルトキックが使えません。絶対中のボタンにすること。

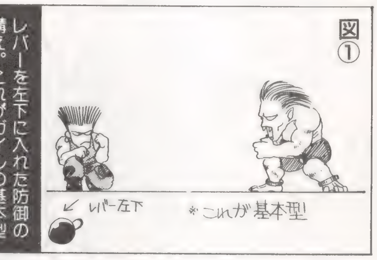
また、ケンの場合、足払いをくらいやすいので中の足払いは使わず小の足払いを使った方がよいでしょう（ザンギエフは後述)。

ソニックブームの使い方

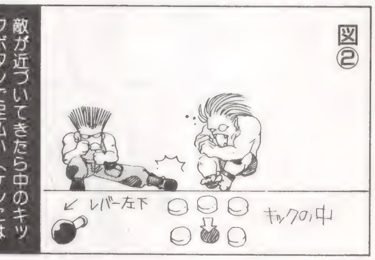
ソニックブームは、左下にレバーを入れてしゃがむ基本姿勢の状態からでも撃てます。基本的に、敵が自分から離れたときに使いましょう。

特に、敵が倒れて立ち上がるときにはタイミングよく一発撃っておくとよいでしょう。うまくいけば、起き上がったときに当たってくれます。ブランカの場合は、起き上がった瞬間にローリングアタックをしてくることが多いので、カウンターで当てるととても気持ちよいものですよ。

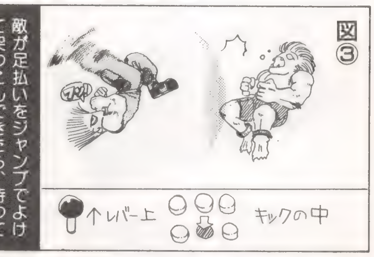
ただし、近距離では絶対に使わないこと。ジャンプしてかわされ、いきなり攻撃されます。春麗には使わない方がよいでしょう。



図①
レバーを左下に入れた防御の構え。これがガイルの基本型だ。



図②
敵が近づいてきたら中のキックボタンで足払い（ケンには小の足払いを使う)。



図③
敵が足払いをジャンプでよけて突っこんできたら、待ってましたとばかりサマーソルト。

対ザンギエフのパターン

ザンギエフは基本パターンが決まりにくいことがあります（特に後の方で出てきた場合)。いつものように足払いをしようとすると、逆に足払いをくらってしまうのです。

これは、足払いをした瞬間に逆に相手の足払いをくらうからです。

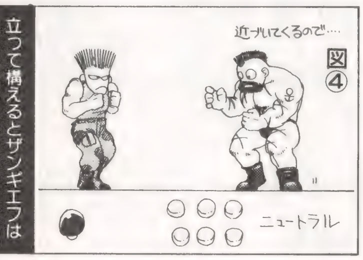
そこで、ザンギエフだけは足払いを封じるパターンを作らないといけません。対ザンギエフパターンを紹介しましょう。

まず、立って待ちます。立っていれば足払いをほとんどしてこないからです(図④)。

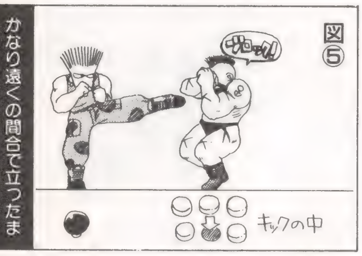
近づいてきたら、中のキックボタンを立ったまま押します。するとザンギエフは上半身をガードするか、クルクル回ろうとします(図⑤)。そうしたらすかさずしゃがんで同じ中のキックボタンで足払い。ほとんど確実に決まります(図⑥)。

ポイントは、上のキックを撃ったらすぐ足払いをすることです。ザンギエフは上下の速い動きについてこれません。また、あまりザンギエフを近くに来させるのも失敗のもとです。かなり遠くからでもこのパターンは決まるはず。

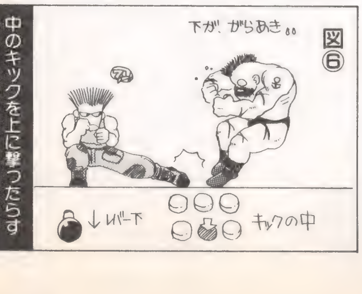
間合とタイミングさえつかめばパーフェクトも可能です。



図④
立って構えるとザンギエフは足払いをほとんどしてこない。しゃがんじゃだめ。



図⑤
かなり遠くの間合で立ったまま中キック。するとザンギエフは防御の姿勢をする。

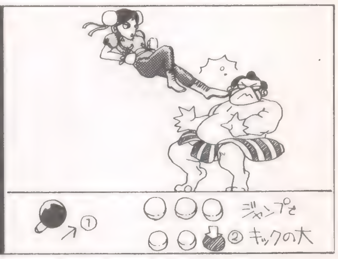


図⑥
中のキックを上に撃ったらすぐしゃがんで中の足払い。すばやくやろう。

春麗の基本パターン

春麗の武器は並はずれたジャンプ力にあります。各キャラクターによって戦い方は多少異なりますが、ジャンプを有効に使うパターンがほとんどです。

例えばジャンプして飛びげりをします。はじかれても成功しても敵の近くに落ちます。そうしたらすぐレバーを敵の方に入れてパンチボタン。着



まず飛びげりを決める。はじかれてもかまわない。

地した瞬間に投げることができます。これはE・HONDAに最も適した方法です。

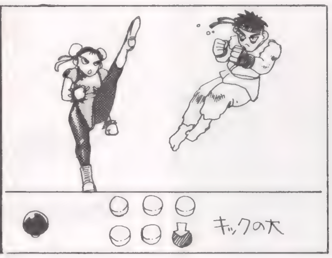
垂直ジャンプして、敵が近づいてきた所をキックする方法もあります。これは、ブランカ・ザンギエフに有効な方法です。

また、足が速いので、投げが決めやすいという特徴があります。始まった瞬間に近づいて投げたり、昇龍拳を打った直後に投げたりと投げを多用するべきでしょう。

必殺技のスピニングバードキックは、決まるととても強いのですが、ムラのある技です。いつも決まるとは限りません。ザンギエフにはかなり有効です。

百裂キックも乱用すると、ジャンプして攻撃されてしまいます。敵を追いつめた時に使うと有効です。

リュウ・ケン・ガイルは別にくわしく説明しましょう。



リュウ、ケンが飛んできたら立ったままのハイキックで返せる。近づいてきた時も同じ。

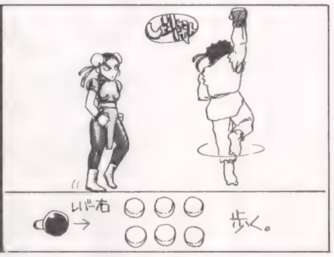


近くに落ちたらすかさずパンチの大で投げ。これを繰り返す。

対ケン・リュウのパターン

ケン・リュウは昇龍拳という必殺技があるし、飛びげりも強いので空中戦は危険です。そこで普通に立って待ち、キックと投げを有効に使うのが1つのパターンです。

普通に立っていると、ケンが歩いたりジャンプしたりして近づいてきます。そうしたら、キックの大のボタンを立ったまま押します。春麗のキックは高く足が上がるため、そのままキックしただけでケンの飛びげりにもあっさり勝てるはず。



ケンと戦う場合、昇龍拳をやるのを今か今かと待っているのだ。

また、ケンが昇龍拳を打ったら投げのチャンスなので、確実に投げられるようにしましょう。昇龍拳を打ったら、すかさず近づいてケンが落下しているときにレバーを入れて密着します。そしてケンが着地すると同時にレバーを入れたまま大のパンチボタンを押すと投げることができます。

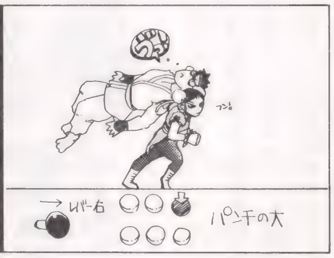
特にケンは、昇龍拳を連発することが多いので投げを狙いやすいと思います。

対ガイルのパターン

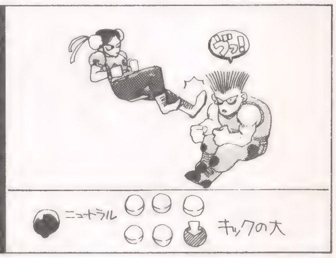
ガイルもサマーソルトキックが怖いので空中戦はさけるべきでしょう。

ガイルに一番決まりやすいのはキックボタンの大を使った足払いです。しゃがんで待ち、足払いで勝負します。

たまにガイルは2周回る足払いをしかけてきます。このとき、垂直ジャンプして、落



昇龍拳をうち終わって落ちてくる所をつかんで投げるのだ。ボタンを押すタイミング命。

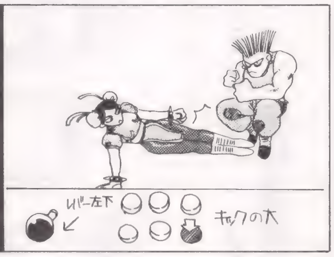


足払いをはずされ逆にガイルが足払いしてきたら、垂直ジャンプでよけてかかと落とし。

下途中に大のキックボタンを押すとかかと落としとなり、ガイルにダメージが与えられます。

ガイルが飛びげりをしてきたときはとっさにレバーを上に入れ、垂直ジャンプで上昇する最中に大のキックボタンを押す宙返りキックで応戦してください。少しでもタイミングが遅れると危険です。

いろいろ細かいパターンを書いてきましたが、なにぶん期間が短かったせいで、パターンは完璧でないかもしれません。このパターンを参考に、よりよいパターンを作り上げてみてください。（ぜんじ）



近づいてきたら足払い。空中戦をいどむのは危険だ。

ザ インフォーメーション

セガは今年もやります!国際スポーツフェア

ゴールデンウィーク恒例の国際スポーツフェア（東京・国立代々木競技場）にセガがブースを出してビッグなことをやるぞ。

アトラクションの内容は、R-360バージョンのラッドモビール、CCDカート、スーパーモナコGPなどのアーケードゲーム。ほかにもメガドラも出ているぞ。

期間は、4月28日から5月6日(5月1日は休み)。

そこで、この国際スポーツフェアにゲーメストの読者10組20名をご招待。

宛先は、ゲーメスト編集部「国際スポーツフェア セガブースにいきたいよ—」係まで。

締め切りは4月15日まで。

ナムコGMテレフォンインフォメーションだぞ!

4月1日から4月30日の間ビクターでGMテレホンサービスをやっています。内容は3月21日に発売された「ゲームサウンドエクスプレスVol.4 ドラゴンセイバー」と5月1日に発売される「ビデオゲームグラフィティVol.7」についてのおいしい情報です。電話番号は次の通り。

函館0138-54-4141
仙台022-258-5500
前橋0272-32-3201
立川0425-25-6361
静岡0542-54-5582
富山0764-24-4466
神戸078-371-1152
広島082-264-8288
松山0899-46-4661
宮崎0985-29-1373

かけ間違えないようにねー

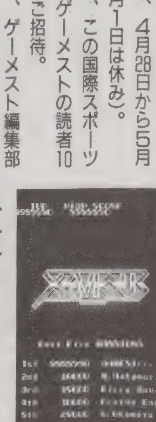
ナムコファン必見!コレクターズアイテム

タイトー編に続き4月21日にポニーキャニオン/サイトロンから「TVゲームの歴史」(ナムコ編)Vol.1、Vol.2が発売される。

Vol.1は1979年から1982年前半までの12の作品（ギャラクシアン、パックマン、ギャラガなど）を収録。

Vol.2は1982年後半から1984年までの13の作品（ゼビウス、ドルアーガの塔など）が収録されている。

Vol.1、2ともに、30分カラーHi-Fiモノラル。定価3800円。



ゼビウスのタイトル画面

S.S.T.BAND全開疾走!ライブ情報!!

5月のゴールデンウィークにS.S.T.BANDが東京と大阪でライブ「Formula TOUR'91」をやるぞ。東京は5月2日中野サンプラザ（開演6：30)、大阪は5月4日大阪厚生年金中ホール（開演5：30)。チケットは全国のプレイガイドで好評発売中。もちろん㋘屋でも取り扱ってます。

それからないしょの話を一つ。Formula TOUR'91に先立ってS.S.T.BANDが渋谷のライブハウス「Shibuya Take Off 7」でプライベートライブをやります。普段できないことをやるそうなので、こちらも楽しみですな。

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第1回〉

♪この際自慢させていただく！

皆さん！ ごいっしょに——
グラディウスといえば？——コナミ！
コナミといえば？——矩形波倶楽部！
そうなのです!!
コナミを一身に背負っている矩形波のメンバーが我々です。
これから1年にわたってページを独占するぞ！ よろしく。





古川もとあき

コナミ・矩形波倶楽部

♡古川もとあき㋘屋一日店長デー

コナミファン、ゲーメストファンの皆さん、いいお知らせです！

5月6日(月)午後1時から矩形波リーダーの古川さんが㋘屋1日店長となる。どんどん来てどんどんレジ打ちをさせてやってくれ！

こんにちは、コナミ矩形波倶楽部の古川もとあきです。

この度、1年にわたって、矩形波に貴重なページを頂けるということで、我々メンバーも本当に喜んでいます。

関係ないけど SLはいいねえー

ということで、せっかくの企画を無駄にしないように、あれこれと考え悩んで1週間。気がつくと、原稿の締め切りが明日にせまっているではありませんか。こりゃ大変だとBGMにSLのCDを聴きながらペンを走らせています。えっ？どうしてSLのCDかって!?

実は、私は隠れSLファンで、こうして仕事をすると、なぜかはかどってしまうので急ぎの仕事の時はよくながらをするのです。

そんなことはさておき、記念すべき第1回は矩形波倶楽部のメンバー紹介でドーンと決めてみよう！

見かけによらずワイルド キーボードはフナちゃん

まずはキーボードの『フナちゃん』こと船橋淳。

彼は幼い頃からクラシックピアノを習い、学生時代にはギターやドラムを始め、オリジナルバンドも組み、そこではドラムを担当（よっ！マルチ!!）。

その後、小さい頃からの経験を生かしキーボードに転向、学生アマチュアバンド界のスターとして女性ファンの人気を独占していた（ヒューヒュー！）。

大学卒業後、コナミに入社。'90年に矩形波倶楽部のキーボーディストとなる。



ライブでは、華麗なるキーボードプレイはもちろんのこと、持ち前の話術も矩形波には欠くことのできないパフォーマンスとなっている。

私生活では、シンからのトラック野郎で、自家用兼矩形波機材運搬用のハイラックスをガンガン乗りまわすという超便利人間。ステージでは想像つかないようなワイルドな一面も持っているんですよ。

天才!?ハードパンチャー ピアノはその筋森本

次に、ピアノ担当の『その筋森本』こと森本ゆきえ。

彼女は3歳から音楽教室に通い始め、6歳からクラシックピアノを習う。真面目に練習を続けて、大阪音楽大学ピアノ科にみごと入学。学友から天才の異名をとるほどの演奏力で、ピアノ発表会では「ブラボー！」の声があちこちから聞こえたという。

その後コナミに入社。'90年あこがれの矩形波倶楽部に加入。



ステージでは、おしゃれなピアノプレイと得意のゆきえスマイルで、男性客をノックダウン！オフステージでは、得意のゆきえジョークでスタッフをノックダウン！いつも話題の中心。

女泣かせといえば…… ギターはミッシェル

最後に、リーダーでギター担当は、ワタクシ『ミッシェル古川』こと古川もとあきです。

彼（ボクのこと）は幼い頃からギターにあこがれ、おもちゃのギターを手に、こたつを舞台にベンチャーズの弾きまねを始めたという天才。

高校時代は、ビートルズのコピーバンドでリードギターとボーカルを担当。この頃からオリジナルもつくるようになった。

大学にはいり、矩形波サウンドの母体を築いたインストゥルメンタルバンド「ボイジャー」を結成し、全国ライブハウスで活動開始。

コンテスト荒らしと異名をとるほどあらゆるコンテストで賞を独占、泣きのギターで多くの女性がだまされたという（ホントらしいよ）。



その後、いたたまれずコナミに入社。'87年に矩形波倶楽部を結成し、リーダーとしてギターを担当する。

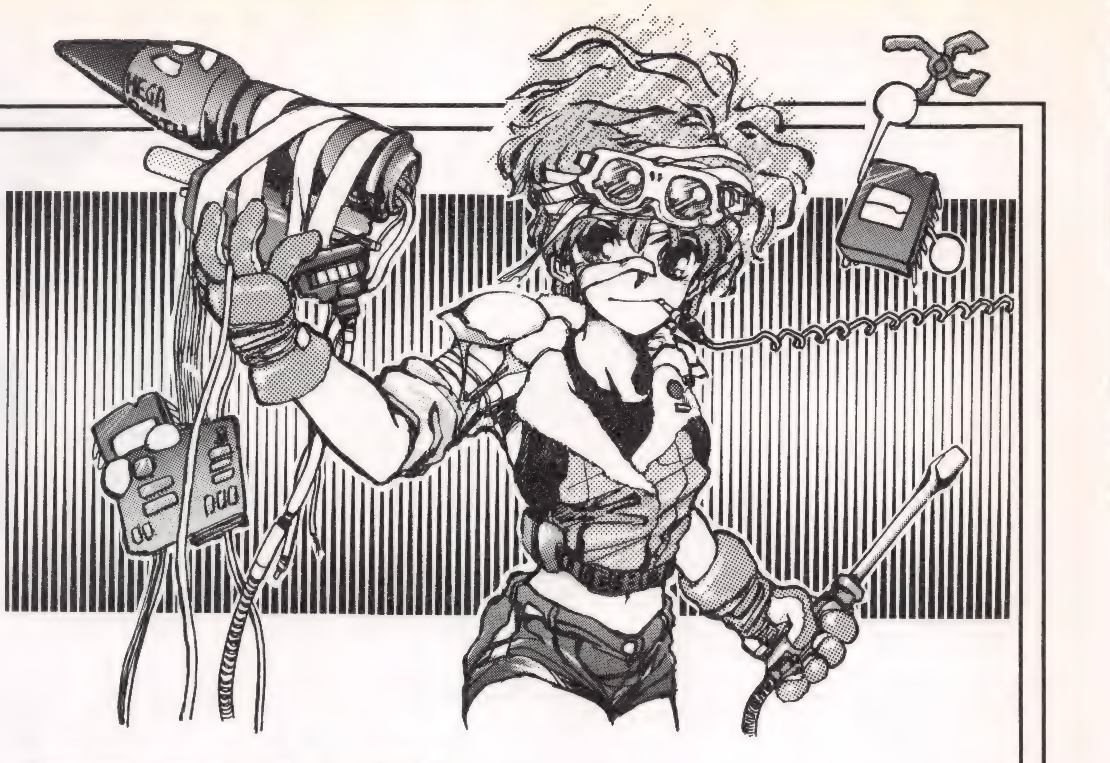
ステージでは、超絶ギターテクニックと得意のゴッドハンドでファンを魅了している。また、彼はステージだけではなく、多くのイベントのゲストとしても幅広く活躍している。

というわけで、あくまでも第三者としてメンバー紹介をしてみました。

これだけ知っていれば君も立派な矩形波ファンになれることまちがいなし！

それでは、また来月誌上で。

我慢できない



満足できない君に



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250mm
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM−1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。

より高みをめざす、そんな君をLAM−1は待っている。

●ビデオゲームソフト
豊豊に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品【4月1日→4月30日】

R-TYPEⅡ	37,000円
あしたのジョー	20,000円
ガンディーラー(新品)	15,000円
中華大仙	6,000円
パニックスタジアム	19,800円
アイドル麻雀	9,000円

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F
※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、
GM係まで。

超実践的ゲーム制作講座 3

GOD鈴木

ゲーム作ろうぜ!!



アーケード・ゲーム歴は8年。主なスコアは、ゼビウス・ギャプラス・LRⅢ・ガントレット・マッピー・グラディウス1千万など。好物はフロッピーディスク。

前号では1／60の世界
走査線について語った
今回はこの走査線の性質・法則を
あえて破ることで発生させる
ラスタースクロールについて語ろう

それでも走査線は走っている

まず、先月号の復習から。ゲームのプログラムは論理上の計算の部分と、それを基に画面上での表示を行う部分の2つに分けることができる。

画面上に走査線が走っている間は計算の時間にあて、画面下まできた走査線が再び画面上から走り出すまでの間に画面表示を行う。

これで、画面表示のブレもなくゲーム進行も一定でスムーズだ。

しかし、どんな所でも逆転の発想というものはある。

走査線が画面上に走っている間は画面の書き換えは行わない。

この鉄則をあえて破る手法がある。それが「ラスタースクロール」(1)だ。

今回はいきなりこの手法について触れたい。

そもそもスクロールとは?

まず初めに「スクロール」について、念のために触れておこう。

スクロールとは「巻き物」だ。つまり画面上での表示開始位置をずらし表示することだ。

ゲームでは、この作業を連続的に行うことによってゲームの進行を表現したり、キャラクターの移動を表現したりする(2)。

ここではシューティングゲームなどでの背景の流れとしての「スクロール」について説明していこう。

スクロールの方法は2通りある。まず1つは、メモリ上のグラフィックデータを直接書き換える方法。1列ずつ、ずらして書き換えれば、それに対応して画面上のグラフィックもスクロールする。

もっとも、こんな処理の遅い方法なんて今どきリアルタイムゲームでは、あまり使わないが……。

もう1つは、グラフィックデータの画面表示の開始地点を指定する方法だ(3)。

これはスプライト機能と似ている。つまりスプライト機能とは、一定の大きさの絵のデータをまず用意(定義)しておけば、後はそれの表示位置さえ指定すれば、そこにスプライトデータが表示される機能のことである。

グラフィックに関しても、同じように、表示開始位置さえ指定すれば画面上で自由に動かせる機能がある(図―1)。

これさえあれば、自由にスムーズに瞬時にスクロールさせることが可能だ。

Y座標を固定してX座標を1ドットずつずらせば横スクロール、逆なら縦スクロールということになる(図―2)。

ラスタースクロールとは?

スクロール位置の指定は、画面上で走査線が走っていない時、垂直帰線期間に行う。

こうしたスクロールに平行して走査線が画面中央に来た時、スクロール位置を初期値に戻す作業を入れると、どうなるか?

図―3の状態がそれだ。

画面上半分は普通にスクロールしているが、画面下半分はスクロールしない、という状態が生まれる。これがラスタースクロールの基本概念である。

さらに、これを多層的に行えば1枚のグラフィック画面を何重にもスクロールさせることが可能だ(図―4)。

ダライアスIIやサンダークロスの背景で使われていた手法だ(4)。

さらに、走査線1ラインごとに表示位置をサインカーブ状に指定すれば(図―5)、ダライアスIIなどにみられる、うねうね・ゆらゆら「ラスタースクロール」が表現できる。

こうした走査線を利用したスクロールの特徴は、たった1枚のグラフィック画面で何重にもスクロールできることや特殊な表現が可能なことだ。ある種、究極の技術である。

グラフィックデータを直接タッチしていないのもおいしい。原理も極めて単純でわかりやすい(5)。アイデア次第で様々な表現が可能だからだ(6)。

しかし、問題点もある。

走査線が画面全体の表示を終了するのに要する時間は1／60秒。そして走査線の数は全部で525本。

つまり1本の走査線が走る時間は約3万分の1秒。これはかなり短い時間だ(7)。

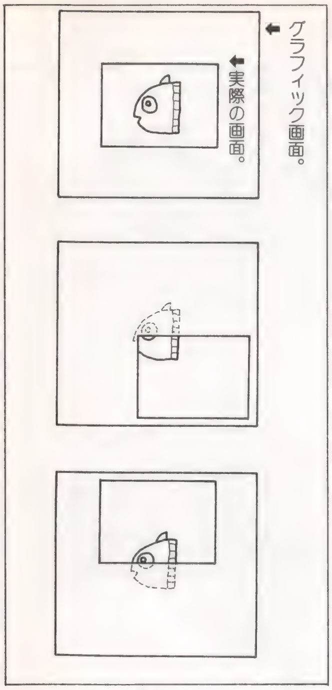
走査線1ラインごとにスクロールさせる、とは、このスピードの網をかいくぐってこそ初めて可能だ。

もちろん、メインはあくまでもゲームそのものの処理であり、ラスタースクロールはそれと平行して行わなければならない。

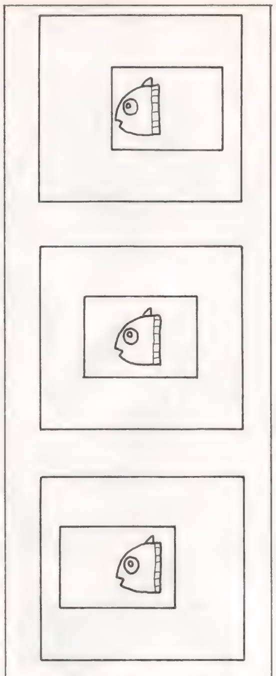
片手間で行う処理にしては、ちょっと重たいのが最大の欠点だ。

これはCPUそのもののパワーに左右される世界でしょう(8)。

この手法はラスター割り込みがサポートされているハードが必要。

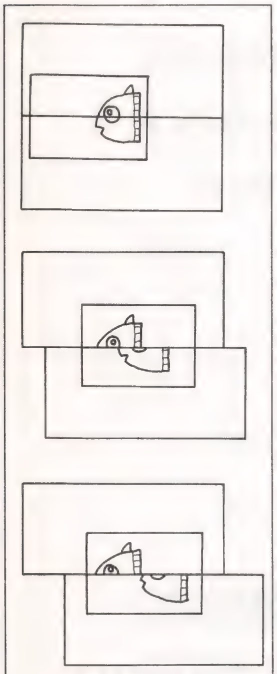


図―1



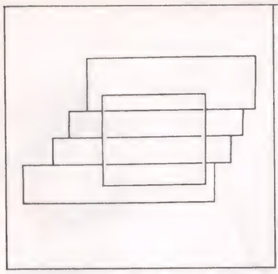
元データは変化しないが、画面上では移動しているように見える。横スクロールだ。

図―2

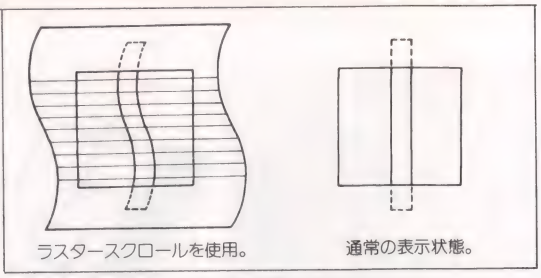


部分スクロール。

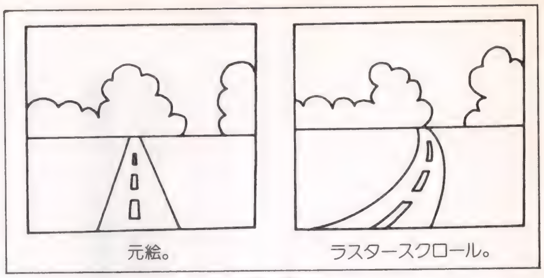
図―3



図−4



図−5

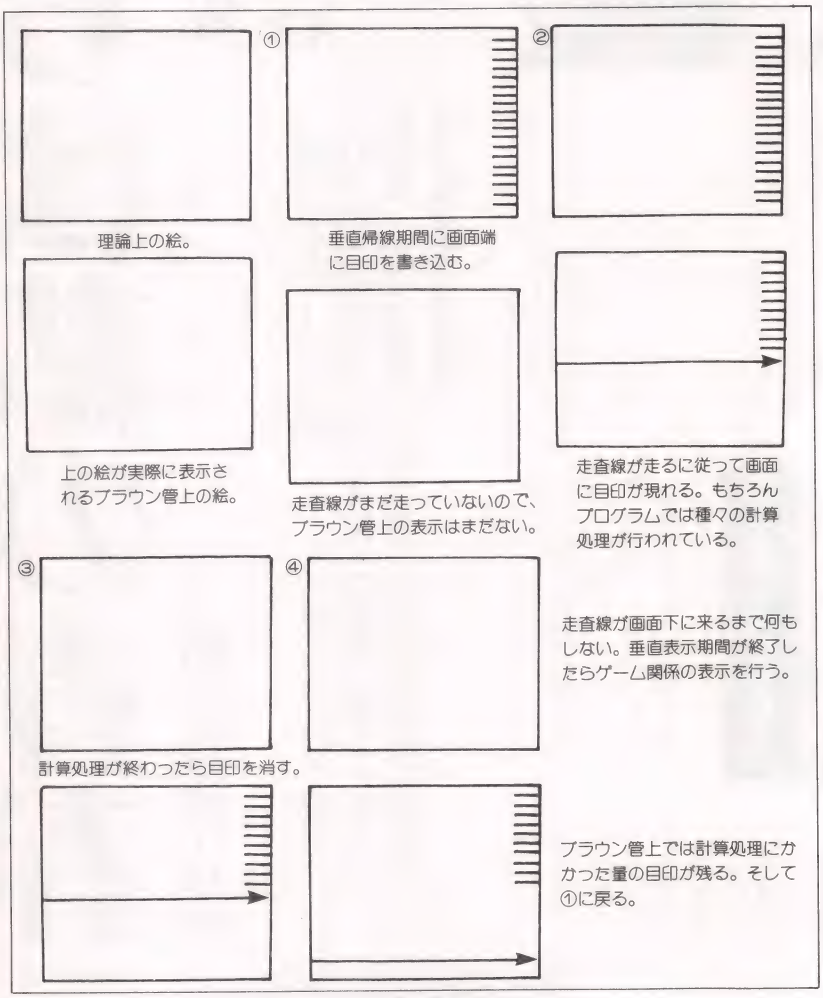


図−6



ちゃら子氏のデバッグに見入るぜんじ氏(手前)とGOD氏。





図−7

そうした割り込み処理技術は、ここで取り上げる種類の話ではないので、その方面の技術書で勉強してね。

ラスタースクロールの応用

最近とみに話題にのぼることの多いラスタースクロールだが、何も最近開発された技術ではない。

実は古くから利用されている技術だ、と言ったら驚く人もいるかもしれない。

ズバリ、ドライブゲームがそれだ(図—6)。実は3Dでもなんでもないんだけど、ラスタースクロールによってうまく表現しているわけである。

ちなみに、これとはまったく対極の3Dが、いわゆるポリゴン(9)。

また、ゲームそのものの表現とは関係ないが、処理の遅さを走査線表示の原理を利用して表現することができる(図—7)。開発中のゲームではこうした機能を付け、処理の遅さが一目でわかるようにしておいたりする。

それを見て、「ここはちょっと重たいな」とか「まだまだ大丈夫だな」とか、「不自然に処理を喰っているから、変な所に飛んでいるのでは…」などと、時にはデバッグの役に立つこともある。

以上のように、ゲームというものがいかにハードに密着したソフトかよくわかったのではないでしょうか。

ソフトの心得はあっても、なかなかハードは……という人は多いのだが(10)、ハードに関しても最低限の知識はほしいところだ。

では次号で。

【注解】

(1) 「ラスター」とは走査線から成る面のこと。

(2) 「ザ・リターン・オブ・イシター」のイシターのように、マイキャラは画面中央に固定で、向きが変わるくらいで移動せず、背景のスクロールによって移動を表現したりする方法。これって、ゲーム慣れした目にはあたり前に見えるけど、改めて思うに、簡潔で凄い手法だと思ったりしません？

(3) もちろん、これはハードウェア上、そうした機能が用意されている場合だが。

(4) この場合は「ラインスクロール」などと言ったりするみたい。

(5) でも最初に気づいた人は偉いよな。

(6) チキチキボーイズの水中面の背景みたいに、単なるサインカーブではないラスタースクロールとかね。

(7) あたり前だって。

(8) 8ビットではちょっとつらいでしょう。

(9) ウイニングランなどがそれね。

(10) 実は私もそうだ(笑)。

先行き不安! ふぞろいの5人組

企画書づくりの講義をうけて、じゃ役割分担をしようということになった。ちょうど2年前である。

まず企画担当者は編集長の石井ぜんじ、プログラマーは少年時代ちょっとパソコンをいじったことのある、かつてのパソコン少年GOD鈴木とゲーム漬けモノの見本のような、ハイスコア担当の山河(有田)悠理の2人、グラフィック担当は当時学生であったイラスト担当の漢炎剣と、かの雑君保父先生(彼も当時は学生)の5人。

このメンバーを見れば(知っている人なら)ひとクセのうえにさらにふたクセが積算されているような男ばかりで、うまくいくはずがないと即断されたに違いない。

うーん、正にその通りで……。その間の事情は省くとして、5人のメンバーのうち2人、漢炎剣は関西の某ゲームソフトメーカーに就職し、雑君保父は漫画家兼イラストレーターとして活躍している。なお、蛇足ながらこの2人は今年の3月学校を無事卒業した。

さらば私の青春

（最終回）

植村伴北

少年の日にゲームに出会って、その魅力にとらえられた私は10数年を経た今でもゲームとつき合い続けている。当時の、ゲームとゲームセンターとのいい出会いがその後の私を支えてきた。

プレイシティキャロット巣鴨店



植村 伴北（24歳）
ゲーム歴13年、VG2というゲームサークル（登録者2700名余り）を約10年前に発起し、国際交流や、多種イベントの企画、ゲーメスト創刊などを手がけ、今日、ゲーマーの哲学を自分なりに考えるまでに至った。

怪物プレイヤー乱入

開店から2年もたたないうちにプレイシティキャロット巣鴨店の噂は各地へ広まった。どこまでが常連といっていいのか分からないほど、次々と新顔がお店に姿を現しました。時には、まったく無名の人が突如としてトップスコアをぬりかえて去って行くなどということなどもありました。

ハイスコアプレイヤーたちがたくさん集まるようになってから、このお店でのニューゲーム攻略のスピードは異常なまでに早くなりました。腕に覚えのある地方のゲーマーたちから「巣鴨では、今どのくらい出てるの?」というセリフが当たり前のように出てくるほどでした。

こんなこともありました。

ニューゲームとしてサーカスチャーリー（コナミ1984年発売）がお店に入り、私なども含めたお店の常連5～6人が入荷当日から激しいハイスコア争いを始めました。

連日のようにハイスコアが更新され、10日もたたないうちに30万点台の戦いに突入。そんなある日のことでした。

赤羽のゲームセンターを根城にしていた、すご腕プレイヤーの宮崎一徹さん（かつてゲーメストでも紹介）がいきなり来店し、1プレイ目でカウンターストップを出してしまったのです。一同が唖然とする中で一挙に戦いを終息へ持っていってしまったのです。

このように、私がハイスコアプレイヤーとして全盛期だった時代に見聞したゲーム関連のすごいエピソードというのは、たいていこのお店で発生したほどでした。

各地の強豪プレイヤーたちの、「このお店で出してこそ!!」という意気込みがあったからなのかもしれません。

時間がたつのを忘れて

ゲームセンターを経営し、売り上げを上げるために、まず第一に必要なのは客を飽きさせぬことではないかと思います。

長くいれば必然的に何度もやってしまうゲーム、時には不本意なゲームまで試しにとやってしまうことさえあります。

巣鴨キャロットには、何かそうした不思議な魅力がありました。

休憩コーナーでナムコのプロモーションビデオや映画を観たり、突然思いがけないゲーム仲間が来訪したり、店員さんたちと話し込んでしまったりしながら1日いても飽きることを知りませんでした。

無論、その間に、かなりのお金を吸い込まれていきましたが、とにかく時間のたつのを忘れて遊んでいたものです。

パックランド（ナムコ1984年発売）が出て間もない頃のことです。当時ハイスコア集団エックスチェンジャーとして全国的にその名を轟かしていたメンバーのひとり、小林一大君が今まで見たことのない前人未到の面に突入したのです。この時のことは前にも書きましたが、私はついついその先見たさに時間を忘れて都営地下鉄の最終電車に乗り遅れてしまいました。仕方なくタクシー代2000円も出して帰宅した思い出もあります。

しかし、そんな無駄な出費があったのにもかかわらず、つい先ほど見てきた初めてのプレイシーンがなかなか頭から離れず、家に着いても興奮してなかなか寝つけなかったのを、今でも鮮明に覚えています。

ゲーセン単位のイベントとしてはピカ一だった

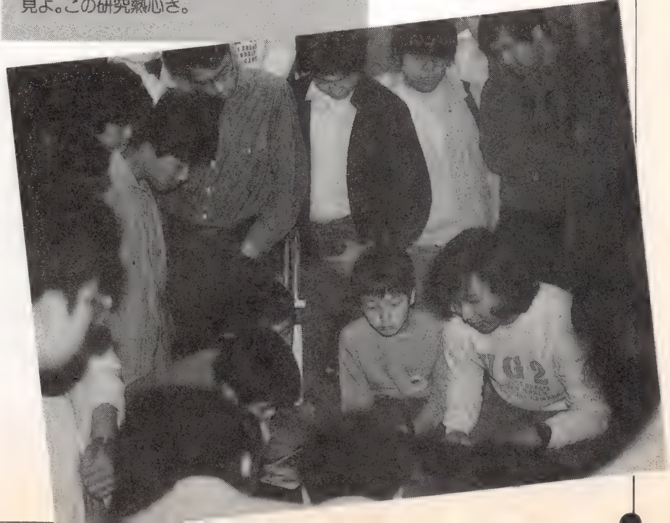
先月号で、本誌の山河悠理君も少し述べていましたが、改正風営法施行以来めっきりと減ってしまったゲームイベントも、ここ巣鴨キャロットでは脈々と息づいていました。

厳しく課せられた法の制約の下で、どのようにゲームイベントを開き、どのようにしてたくさんのプレイヤーたちに喜んでもらえるかと常々考えておられた二代目店長の長内さんには、いまだに深く頭の下がる思いです。

どんな趣味、どんな分野でも、例えばゴルフ、スキー、将棋にしてもうまくなりその道を極めれば、周囲の人（世間の）から評価されます。自己満足以上の様々なプラスが自らに与えられるのが普通です。ところが、なぜかゲームでハイスコアを極めても、世間の人からはだからどうしたであり（テトリスは除く）、ささやかなイベントすらほとんどない現状下では、結局は自己満足で終わってしまうのです。

そこら辺に、進学や就職をきっ

見よ。この研究熱心さ。



かけにゲームから離れていく人たちが年々急増しているカギが隠されているような気もします。

さて話のほうは少し脇道へそれてしまいましたが、当時の巣鴨キャロットのイベントとしてまずおもしろいと思ったのが模範プレイ。月にほぼ1回行われるゲームイベントごとに、そのゲームの一流プレイヤーによる模範プレイがあることでした。これは結構人気を呼んでいました。

私たちのゲームサークル「VG2」のメンバーも、よくデモにかり出されていました。

私が特に印象深く覚えているイベントはタイムトライアルのパックランドのときでした。あれほど私が自信を持っていたパックランドで、激戦の末、故小川さん（バルトリックやSDIなど全国トップスコアを次々とマークした英雄的プレイヤー）に敗れたのです。その時に、「戦いに勝ち負けはつきものだよ。これぱっかりは運だから、次やったら僕が負けるかもしれない」と、対戦相手の小川さんに励まされたのです。

以来、私はゲームイベントにトライするときは、自信過剰で挑んではいけないというポリシーを持つようになりました。

また、マーブルマッドネスのイベントのときは（このゲームは1回プレイするだけでものすごく疲れます）勝ち抜いて決勝にたどり着いたまではよかったのですが、対戦相手のVERTEX（ハイスコアプレイヤー集団）の山根君も私もすでにボロボロ。まるで15ラウンド目のボクシング試合のような苦しい戦いを繰り広げ、着ていた服は汗でビショビショになったのを覚えています。



模範プレイする筆者。やっぱりイベントは楽しい。

ちなみに、この戦いでは準優勝となりましたが、ここまで力を出し切った戦いだったので全然くやしくはありませんでした。

イベントは、三代目店長の相川さんの時代にも行われました。

この頃になると、店内の様相はまた一変し、体感ゲーム、大型筐体が店内で大きな部分を占めるようになりました。ファイナルラップが都内では最高の6台入るなどして、大変なにぎわいを見せていました。

1988年には、毎月1回ファイナルラップのイベントが催されていました。このイベントではたくさん参加することによってポイント制が設けられるなどの工夫がこらされていましたので、毎月たくさんのファイナルラップ小僧が集まっていました。

また、店長の相川さんは大のアタリ好き、そのせいか他店ではもう見ることのできないようなアタリゲームが店内に何台もあって、ファンを喜ばせていました。

愛するゲーム界のために

いささか懐古趣味におちいったかのような私の記事に「もう分かった、そろそろ終わりにしてよ」というような声が聞こえてきそうな気がしてきました。

そろそろ筆をおくことにしますが、最後に愛するゲーム界のために2、3語らせていただきます。

まず第一は、これまで業界を発展させてきた原動力――ビデオゲームをもっと愛してほしいということです。

確かに、時代の流れとしてビデオゲームより収益性が高いと思われるクレーンやメダルゲームに目を向けることは理解できます。

ですが、時に「もうビデオゲームは儲からない、その時代は終わった」というように、これまでアーケードゲーム界を支えてきたゲームをおとしめるような発言が業界の内部から発せられることは実に悲しいことです。

そんな声を耳にするとき、私はそんなことはない、ゲームはおもしろければ、質が高ければ今もなお膨大なプレイヤーたちの心をとらえ、結果として大きな利益をもたらす力――その立場を失っていない、と声を大にして呼びかけたい思いにかられます。

ビデオゲームを不当に自らの手でおとしめないでほしい、と切に願います。

話は飛ぶようですが、考えてみてほしいのです。

家庭用ゲームの市場は業務用ゲームの市場よりはるかに大きなものになっていることは多くの人が知っています。

しかし、この家庭用ゲーム（ソフト）を、その数（作品数）においてもその質においても支えたのは業務用のビデオゲームなのです。業務用ビデオソフトの蓄積と移植なしに、今日の家庭用ゲームの隆盛はあったでしょうか？ ありはしない、というべきでしょう。

このことを心にとめて、ゲーム業界の皆さんに今後もおもしろいすばらしいゲームをつくっていただきたいとお願いしたいのです。

もうひとつ、弱輩でありながら苦言を呈したいことは安易なアダルト狙いです。これは中高生よりもヤングアダルト（若いサラリーマン・OL）ならお金を豊富に持っているからそちらを狙え！ という発想のことです。

このことについても私は理解できます。売り上げをあげるためにも、また大人が支配しているこの社会で市民権を得るためにも、大人を狙ったほうが有効だということは事実でしょう。客層を広げることは当然です。

だが、目先の利益狙いにはしるあまり、少年たちをおろそかにするのは間違いであると思います。

かつて私は少年でした。たまたま出会ったゲームに魅せられ、ゲームセンターで出会った仲間と店長・店員との心のふれ合いによって、大人になった今も（サラリーマンですが）ゲームへの愛情を断ち切れずにいるのです。10年以上も延々とゲームとつき合い続けています。

あの少年時代、「子供はうるさい、儲からない、じゃまだ」という態度でお店に接せられたら、私は今日までゲームにつき合ってこられたか疑問です。

いまの少年は明日の大人です。この当たり前過ぎるほど当たり前の事実を、どうか忘れずに、少年たちとマジメにつき合ってほしいと願います。

少年の日にゲームとゲームセンターに、いい出会いをした人は大人になっても長くゲームを愛し業界を支えてくれるに違いないのです。

いささか自分の分をわきまえずに勝手なことを申しあげたかも知れませんが、これもゲームを愛すればこそご理解いただければ幸いです。

もうお別れです。

すばらしいゲームとの出会いの場をつくってくれた巣鴨キャロットに、心から、ありがとう！

（完）

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!

そして、フィナーレ
——我がファイナル・ファイト

☆今回は、僕のゲーマー生活の一番の思い出を投稿しました。未熟な点もありますが、一生懸命書かせていただきました。その日その瞬間、僕は自分なりにゲームの価値観というものを悟ったような気がしました。それはもう3カ月近く前のことになります。

新宿の某ゲームセンター、その一角で高校生がゲームをプレイしていた。はたから見れば何でもない光景のようだが、その時僕はゲーマーとしていまだ体験したことのないような緊張に全身をふるわせていた。

画面は、「ファイナルファイト」の最終シーンだった。続々と出てくる敵をすべてなぎ倒し、いよいよ最終ボスとの一騎討ち。

（ま、まさか、俺の腕でここまでこられるとは…）

1コインでベルガーをここまで追いつめたのは、まったくのはじめてだった。画面上部のゲージに表示されているベルガーの体力は、もういくばくもない。

（ひょっとして、いける…か？）

僕は、手元がガタガタ震えてしまってもうなにがなんだかわからなくなってきた。吸い込む息まで震えているのがわかる。自分の鼓動がはっきりと感じられる。こんな感覚は16年の人生の中でもはじめてかもしれない。しかもコーディーは最後の1人、体力はいくらもない。

（たのむ、クリアさせてくれ）

出てくる言葉はそればかり、もう何ものにでもすがりたい気分だ。

（あと一発、なんでもいいから一発）

僕はあせるあまり、基本も攻略法も忘れて正面からベルガーに向かっていった。だが、それはあまりにも無謀だった。ベルガーのはなったボウガンの矢が無情にもコーディーを貫き、そしてコーディーはベルガーの前にドッと倒れた…またしても……。

「…う…そ…だろ…」

僕は、今にも泣き出しそうな情けない声で呻（うめ）いた。でもそれも一瞬だった。まだ、ゲームオーバーではなかった。てっきりやられたと思っていたコーディーが、わずかの体力を残してふたたび立ち上がったのだ。

まだいける。僕は、この状況で不思議なくらい冷静さを取り戻していた。一度死んだ身だ。それが、僕を勇気づけてくれたのだ。ベルガーが矢をはなった瞬間を見はからうかのように、コーディーは最後の気魄を右足に託して必殺技をくり出した。

でりゃあ!!

四肢がうなりをあげ、青い旋風と化したコーディーは銀の毒針を次々とはじき、その射手めがけ襲いかかる——。

僕は、時間がゆっくりと流れているような心地で画面を見つめていた。

壁のガラスが砕け、摩天楼に悲鳴がこだまする…ベルガーの、そしてマッドギアの断末魔だ。その叫びも、やがてビル風に吸い込まれるように遠くなった…。

（やったな……やっと）

何度やっても、最終面が越えられなかった。今まで苦労したシーンが次々に思い出される。一度は、クリアをあきらめて何週間もやらなかった時さえあった。恥ずかしいことだけど、それまで迷っていた。連続する挫折の中で、自分にはクリアできないんじゃないか、そもそもクリアして何の意味があるんだ、ゲームはこんなに無理をしてまでやるものなのか？と。

でも、クリアした瞬間、僕にはわかった。ゲームはどこまでも挑戦できるところに良さがあるのだ、と。だって、こんなに大きな感動が僕を祝福してくれているんだもの。

普段CDでしか聴くことのなかったエンディングの曲を聴きながら、僕はこみあげてくるものをおさえきれなくなってきた。目にうつるものすべてが、霞がかかったようにぼやけはじめていた。

（東京都　高階ろくざえもん君）

★なぜ、ゲームをやるのかと聞かれても、これだあ!!と指し示せるものはなにもない。ただ、やりおえた時のあの感覚を体が覚えてしまっているから、私は今日も500円玉を両替するのである。



←（埼玉県　ちゅん・くにひと君⑬）★このゲームに、コンティニューはありません。

がぶりより ゲーマー人生



⬅(山形県　笑面龍君)
★一番、こたえたのは誰だろう?

こりない投稿者(テトリスト)地元人の怒り!!

☆はっきり言っておきますが、私はすごく怒っています。

その原因は「阿部陽太郎」さんです。彼は、ゲーメストNo.34から今年の1月号まで、4回にわたってアイランドで「徳島は田舎」「㋘を売ってる本屋が1軒」「ゲーセンが4カ所しかない」などと書いてきました。しかし、あくまでそれは鳴門市のことです。徳島市には他県に自慢できるような店もあるし、どの本屋にも㋘はあります。

で、彼のやってきたことは、はっきりいって女の子に対するいやがらせであり、ゲーマーの品位をも落とす行為だと思うんです。だって、(負けたのがくやしかったとはいえ)下心まるだしで女の子に声をかけ、テトリスの腕を自慢しようとしてるのですから…。そろそろ、バカなことはやめたらどうなんですか。

もし、まだこりないのなら、徳島キャロットの常連さんたちが相手するそうですから(ちなみにライン530台でカンストしてます)。梅田梅夫㋥さんは「オレが相手してやる」と予告してましたよ。

(香川県　LED君㊫)

★おーーっと、これは意外なつき上げだ!!立場がないぞ!!どうする、阿部陽太郎!! 困ったぞ、阿部陽太郎!!

南蛮渡来の(ヤバイよ)イカしたゲーム

☆先日、ゲーセンでおおいに笑わせていただいた。もちろん、あの「ピットファイター」様にだっ。いきなり「なさけむよう」の「強者たち」、そして三人三様のあのデモ。考えるまでもなくクレジット・オンだ。写真取り込みの画像は、私のような色モノ好きの感性を激しくゆさぶり、炎のように燃えさせてくれた。もちろん、肝心のアクションもすんげーグーだっ。そして、勝者を持ち上げてたたえるフォークリフト、積み上がる「残虐行為手当」の札束…もはや言うことはない。やはりアタリだ、やってくれるぜ。

今までも、スタンランナー、ハードドライビングなどでプログラムにギャグを満たしまくってきてくれたアタリ…。

守りに入りつつあるゲーム界に、新たなギャグメーカーとして君臨せよ!!もちろん私は大ファンだ。ではみなさん「コインいっこいれる」。そして最後に「あショックウエーブ」(何のことじゃ)。

(兵庫県　へちまプー君)

★「さすがアタリ!!俺たちの理解を超えたことを平然とやってのける―」(デコもか…?)「そこにシビれるーあっこがれるう!!」

君の周りにも、なにこれあやしげーといって敬遠していたゲームはないか?やってみないことには、面白さを知ることはできんぞ!!

ワタシにだって言わせてほしい

3月号のアイランドで、グラIIIの無敵について書いてた人に言いたい。君の言うことも、もっともだ。が、無敵プレイヤーにだって、自分の目で最終面を見たいとか、理由があるはずだ。少なくとも、グラIIIをやっていた人間がその技を知って一度も「やりたい」と思わずにいられるか?

ゲーセンが楽しむ所だとは私も思うが、時間つぶしとか目的はいろいろあって当たり前だと思う。どー遊ぼうが、プレイヤーの勝手でしょ、結局さ(台をぶったたいたりとか、そういうのはもちろんだめだけど)。もし、それでも悪いと君が思うのなら、その場で彼に「そういうのは…」といえるか!!(ケンカになるだけ)

同じ号の、暁朧!君にも少し言いたい。1回プレイして「難しいだけのクソゲー」と片づけるのは…とあったが、実際、中にはそういうのもあるぞ。いくら多くの人が苦労して作っても、つまらないものはつまらない。好みにもよるとは思うが…。

1回というのは極端で、俺はだいたい2、3回はやってみるが、「良い点を見つける」とかの問題なのかゲームって?ゲームは遊びなんだから嫌いなものをあえてやる必要なんてどこにもないし、考えてやるもんじゃーねーと思うぞ。ゲーマーをひきこむものがあれば、いいじゃん。うっぷんばらしにくる人だっているんだし、それが逆になっちゃ、まずいじゃん。

(神奈川県　ドラドラショット君)

★なかなか、説得力があるじゃん。しかし、3月号の彼が言いたかったのは、「無敵は悪い」ということだったのか?「まともにやってる人にとってはおそろしく興をそぐものだしプレイ時間も長くなる、そのへんにも気を配ってほしい」と言いたかったのではないか。

通りすがりのゲーマーですが

やはり、女の子がゲーセンに入りづらい理由は、店の造りがどうのではなく、男の子が受け入れてくれるかどうか、の点だと思う。

「なんだ、女のくせに変な奴」と言わんばかりにジロジロ見られるのがいやで、自分1人だとデパートのゲームコーナーしか行けませんもの、いまだに…。

(石川県　N・Lさん)

★3月号の夢野さんの論文の反響が、女性からたくさん来た。それによると、やはり男のほうは「へーっ」てな感じでもそれが大勢となると女の子は居心地悪くなるそうなのだ。

と、いうわけで男性諸君は今後留意するように。

MJ－12をやっていた8歳ぐらいのガキが、「地球を征服するのは俺だ!!お前



うおー!!俺のまわりにゲーマーはいねえ!!(社会人だもんな)それゆえ、2人同時プレイゲームは左手で1P、右手で2P、1人同時プレ〜〜〜〜イ!! ゲイングランドもトライゴンも、ファイナルファイトも俺さま1人でインカム2倍!!だから変な目で見ないでね。やってやるぜ!!

P.S.でも、ダライアスは無理。

(愛知県　しわよせ仮面君)



⬆(新潟県　ZIG!君)
★フォートレスが、か、堅い…懐かしいぜ。

葬られた真実

つっこみ三昧

2月号のパズル、正答率が100%なのに残念賞があるのは変だ！
というつっこみが山のようにくるとみた。
というハガキが何枚くるだろう。
というハガキがくるにちがいない。
（熊本県　内藤英寿君）
←あんただけや。

先日のTV。サラマンダのゴーレムのテーマにのって飛行機から降り立ったベーカー国務長官は、戦闘意欲に満ちあふれているようでした。（兵庫県　杉瀬笙君）
←これで日本も安心だ。

お願いだ。スプラッターハウスのビデオを作ってくれ〜。今、63人の署名がある！（大阪府　岡将人君）
←すごいぞ!!

「このクソゲー、5年前出せば売れてたかもね」「じゃ、なんでクソゲーなのにやってるんですか？」
（ニヤリと笑って）「遊べるクソゲーだから」
（「がんばってコール」自爆野郎君）
←勝てばよかろうって奴ね。

2月号P.110ウィルトーク小田原のテトリスのハイスコア、〝レバー舌に入れっぱなしでプレイ〟…でんじゃらすなプレイだ。（静岡県　らおこさん）
←舌を、でなくてよかった……。

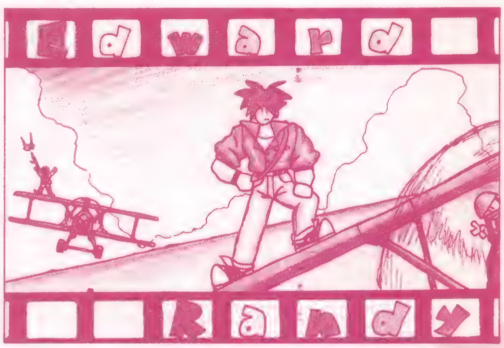
FFではまずハガーを選び、すばやくレバーを左右に振る。すると…「ババンババンバンバンバン」。8時ダヨ！全員集合みたい。（群馬県　福澤雅広君）
←これが驚異現象あてのネタだとは。





➡（北海道　如月〝牧瀬里穂本（笑）〟詠泉君㉓）★春は、おしなべてすべての人にやってくる。

⬇（第3の月　デコ版飛竜！添田修蟲君）
★スクリーンでは、入り切らない。



らなんかに邪魔されてたまるか」と叫んでいた（危ねえ）。
（神奈川県　スプラッターハウス映画化希望君）
★たのもしいぜ!!

パワードリフト

大学受かったら基板ほしー。でも、家でやるとなると親ウケもよいゲームにしなくちゃなー。おしゃべりしたり、VGMやルールもわかりやすいゲームだと親父も喜ぶかも。となるとやっぱり

かなぁ…けど、あんなのがいきなり分割料金で届いたら殺されるな…320kgもあるし。
経済が安定し続けてれば、大借金して今の家（化粧品店）ぶっつぶしてゲーセンにするつもり。親父を第一のお客としておくのが肝心だ……。
（埼玉県　登山ヌ・ヴェガ君）
★埼玉の荻野さんとこのお父さんは、息子さんの言動に注意するように。

大統領、本当にゲーム1台だけでいいのですか」「うむ。あとは彼を送り込むだけで、勝手に暴風雨（グレートタイフーン）やら超新星爆発（スーパーノヴァ）やらが起こってイ○ク軍は全滅だ。ワハハハハ…」。一のちに、この作戦は「砂漠のあらし」と呼ばれた。
（愛知県　はまきた原人だよーん、だよーん君）
★時事ネタってやつね…。

編集部に手紙で文章を送った場合と、こうしてアンケートハガキで送った場合と、同じ内容ならどちらのほうが印象ありますか？
（福島県　ROKUちゃん）
★アイランドに載りやすいか、ということならどちらも同じですが、アンケートのほうはライターから社長までほとんど目を通しています。自分の担当ページの反応は当然知りたいからね。
だから、皆さんがアンケートに書いたことはそのままこっちに届いてるんですよ。ガンガン、言いたい放題書いてください。「今燃えてるゲーム」などのデータも、日々変化する人気ゲームの動向を知る貴重な情報源なんです。41円出させちゃって申し訳ないですが、ぜひぜひ毎月送ってください!!ゲーメストの未来を決めるのは、読者なのです。



⬆（千葉県　定岡秀治君）★職務はヘビーでやっかいばかり。



⬆（東京都　太田十字徳君）★力技よのう…。

燃えよ青春っ！



私はゲームにがぶりよりたい

☆昨年から今年にかけて発売されたほとんどのゲームが、「続編モノ」「どっかで見た」「〜にクリソツ（死語）」のどれかにあてはまりますね。「文句いうならオマエが作れ」と言われてもムリなのですがしかし、どうもゲーム製作当初の基本コンセプトが「こんな作品を作ろう！」でなくて「これにすれば無難だ」というのがミエミエなのです。

最近思うんだけど、「一般向けゲーム」とは「とりあえず的なゲームのことじゃないですか？とりあえずわかりやすいゲーム、とりあえず人気が出そうなゲーム、とりあえず女性にウケそうなゲーム……。

かつて、ミッドナイトランディングの製作者の方が「地味すぎるからドンパチ入れろって言われたけど、これはそんなゲームじゃないんだ」と熱く語っていたけれど、今作られている、あるいは作られたゲームに「これだけはゆずらなかった」というモノがあるのでしょうか？色々な制約の中でゲームを作るのは本当に大変で苦労の多い仕事だとは思うのですが…。

近況になりますが、現在テトリスに燃えまくっています。下手ながら1年近くやり込んだかいあって、ライン100ぐらいで終わっていたのがライン700ぐらいまで粘れるようになりました（授業料いくら使ったことか…）。

しかし、テトリスをしていてしみじみ思うのは「ゲームを信頼するって大切だなー」ってことです。真剣に頑張れば頑張るほど〝楽しくしてくれる〟って感じ。長い間やりこんでいて、「ここでねばれば絶対赤がくる！」って信じてブロックをつんでいくと、まるでそれに応えるかのよーに赤がくる。それがゲームの面白さじゃないかな。

なんにしろ、「なにこの攻撃、信じらんねー」なんてゲームはゲームとは呼べないでしょねえ。やっぱ100円の重さを知ってるゲームじゃないとヤル気でないよ。

（奈良県　鷹城ひとし君㉓）

★〝100円の重みを知ってるゲーム〟…それなのだ。

夢は果てしなく広がるのだった

☆僕の夢は、映画監督になることだ。「スピルバーグがなんぼのもんじゃあ」をモットーに、「ぴあフィルムフェスティバル」「えび天」を目指して企画倒れを連発している今日このごろである。

え？ゲームと何の関係があるのかって？フフフ、僕はね、「ナイトストライカー」を映画化したいと思ってるんだな、これが。

主人公は、新米だが有能なNS（ナイトストライカー）。それを取りまく人々…彼にあまり良い感情を持っていないベテランNS、主人公の憧れでもある凄腕の女性NS、良き理解者である司令官、などなど。

仲間の裏切り、喪失、殺人でもある任務への苦悩。その他の様々な経験をして成長した主人公は、NS組織の力を結集した大がかりな作戦に参加することになるが――とまぁ、あくまで「渋くて」「骨太で」「ハードな」物語にしたい。

主演も決めてある。織田裕二だ。トレンディードラマなんぞにばっかり出てるよーだが、新境地を開かせてやる。顔も精悍だし、多少屈折してそうなところもまたいいぞ。NSのコスチュームである黒いツナギも似合いそーだ。吉田栄作じゃそうはいくまい。

NSのメンバーは世界中から集まってるだろうから、女性NSも金髪でボヨヨンなねーちゃんにしよう。司令官には特別出演としてショーン・コネリーを使いたいが、USネ○ピーになってしまうので千葉真一にしておこう。音楽は当然ズンタタ。新曲も多数使用する。

そして！！最大の見どころは金を使いまくっての戦闘シーン！！インターグレイなんか実物大のを10台ぐらい作っちゃうぞ。

イルミネーションの光をその機体に反射させ、ネオン街のメインストリートを駆け抜ける黒い疾風……。

うひー！ゾクゾクしてきやがるぜへひぃ。モビルアーマーにも変形させるぞ。こいつはロボコップ2号のように、ストップモーション（コマどりの人形アニメーション）で動かそう。2体1組になって生身のテロリストどもを蹴散らすのだあ。ああたまらん。

うーむ…本当にどっかで作らせてくれないかなー。ガン○ッドやク○イ○ス2050なんかよりよっぽど面白くなると思うんだけどな――。

いいや！「作らせてもらえるかな」ではない！向こうから頭下げて「作ってください」と言ってくるようなビッグな監督になってみせる！燃えてきたぞすふおおおお!!!

と、いいかげん盛り上がったた。将来ゲームを作りたいと思っている人も、「人に感動を与えるモノを作る」という意味で僕と同じ道を歩んでいるわけですな。共に夢を実現させるためがんばりましょう！

P.S.タイトーさん、もしこれが実現した時は、どうかご協力お願いしますよ！

（福島県　木枯らし紋太郎君）

★なんかすごいこと言ってますが…。今、ゲームやったりアイランド読んでる人が将来いろんなコトするようになったら楽しいよな。明るい明日は我らが築くのだ。

水族館へ行った。いるわいるわ、本物のダライアスのボスたちが!!思わずゲーマーの友人と「うおっ！101匹ピラニア大行進」「ミノカサゴが6匹も！しかし核攻撃で一網打尽だぁ！」「ハッ！ボツになったはずのエイがなぜ？」「は、離れるんだ！オトシゴ様だあ!!」しかし、さすがにマッコウクジラはいなかった…。

（大阪府　暁朧！君）



⬆（兵庫県　INA君㉓）★裏が表か、表が裏か。

こちらこだわり派

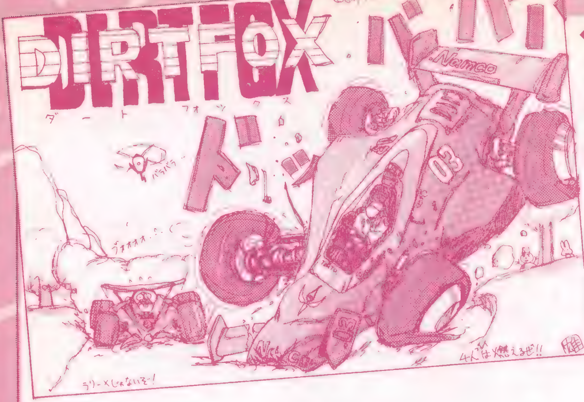


ダークシールというゲームがあるが、はて、〝ダークシール〟って何だろう？とゆーわけで英和辞典を引く。どれどれえーと、DARKは「暗い、色が濃い」、SEALは「あざらし」……。
なるほど、「暗いあざらし」のことか!! ビデオを6000本持ってたりして。

（大阪府　うぉーーーーろっ君）



（神奈川県　FZ評論委員会会長）
★父よ…あなたは強かった。（ヘビが強かったというべきか）



（埼玉県　石川雄一君）
★けっこー誰にでもクリアできるんで、今からでもトライ!!

オペレーターからひとこと

☆今回は、少々残念な話です。
1月20日、うちの店から、エアバスターとコラムスの基板が盗まれました。犯人は高校生で、ほかのゲームセンターに基板を盗みに入ったところを捕まりました。さいわい基板は戻ってきましたが、ゲーマーの中にこんなことをする人がいるとは思いませんでした。
これまでも筐体専用の鍵を使って筐体を開け、ただでクレジットを入れているのを何人か見つけたことがあります。彼らは、中古業者やゲーセンの払い下げで手に入れた筐体の鍵を使っていて、今回の犯人もそうでした。
それで、業者やオペレーターの人に注意してほしいのですが、筐体を売る時に鍵まで渡さないようにしてください。図体だけでかくても頭が子供の人間は、自分の持っている鍵で開く筐体にゲームが入っていれば誘惑に負けてしまうようですから。
P.S.―難易度の問題について、オペレーター側から。
ゲームには、色々なシステムの物がありますから、難度設定はひとつの理屈では片づかないですよ。特に、パターンがシビアで復活が苦しいものは、難度を下げても先に進めない人がほとんどです（店にくるお客さんで自力で攻略パターンが組める人は一割ぐらいなのです）。
だから、上手な人は長時間遊ぶわ下手な人はやろうとしないわで、どう設定してもインカムは悪いのです。

（愛知県　足立謙二さん）
★犯罪してまでゲームして、楽しいか!?（怒）
メトロシティへ行け!!

忘れないで！500円の関係

☆私は悲しいです。なにが悲しいのかって、それはゲーメストが私たち読者から離れていっているということです。
今までは500円で手に入った『ゲーメスト』がゲーメストにとっても読者にとってもすべてであったはずです。
それがどうでしょう。ゲーメストは私たちが払った500円を使って、㋘屋とかスコルピウスとか私たちの手の届かないところにお金を使っている。ゲーメストはゲーメストではない場所で活動している。
読者を離れ、一人立ちしていくゲーメスト、ああ神様、ぼくからゲーメストをとらないで、ゲーメストを変えないでください。

（高知県　大川ゆうじ君）
★うーん、なかなか鋭いところをついているんじゃないだろうか、ということで、会社の意見として社長から話してもらいましょう。

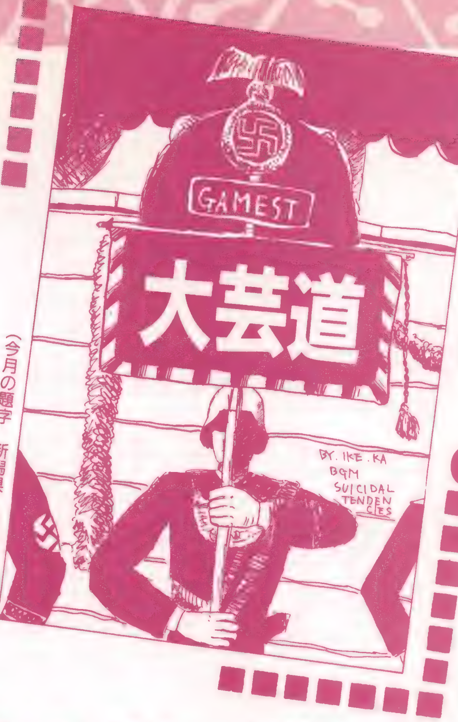
――大川ゆうじ君、お手紙ありがとう。そして貴重な500円を払って毎月ゲーメストを買っていただいて、心から感謝しています。
大川君の言う500円の関係、それがすべての関係、という言葉にじーんときました。ほんとうにその通りです。その関係によってゲーメストは支えられてきたのです。
この関係は今後も変わらないし、変えてはならないと思っています。読者の皆さんとゲーメストの関係がそう感じられなくなったら、ゲーメストの誌面づくりに問題ありと考えなければなりません。そうならないように頑張ります。
ところで、㋘屋やスコルピウスですが、発進することはお伝えしましたが、「なぜ」発進するかということは伝わっておりませんでしたね。言葉が足りなかったと反省しております。
まず㋘屋。ゲーメストは読者との結びつき、接点をさまざまな形でつくりあげていこうという方針でいます。例えばゲーメスト大賞もゲーム懸賞論文も、またメーカーとタイアップするなどして順次開催しているゲーム大会などもその意図で行っています。
㋘屋では、お店を単なるゲームグッズの販売だけではなく、各メーカーのご協力を得ながらイベントを開催するなどして、読者とゲーメストとメーカー、およびゲームセンターとの交流の場として生かせるようにしていきたいと考えています。
その考えから、近い将来㋘屋号という車を走らせ、全国のゲームセンターを巡りながら読者の皆さんと交流したいと計画しています（これも読者のアイデアです）。
次に、スコルピウスのことです。
今回は、ゲーメスト編集部の石井ぜんじ、GOD鈴木が中心となって制作しましたが、将来はゲームづくりってどんなものか自分も参加してみたい、こういうすばらしいアイデア・企画があるという読者の皆さんの参加の場にしたい、そういう夢を描いています。
現在、内神田の倉庫の2階で編集され、皆さんのお手元に届けられているゲーメストですが、今後も読者の皆さんと共につくっていきたいと考えております。そしてゲーメストから生み出されてきた㋘屋やスコルピウスもまた、皆さんと共に成長していきたいと念願しております。

（新声社社長　加藤　博）



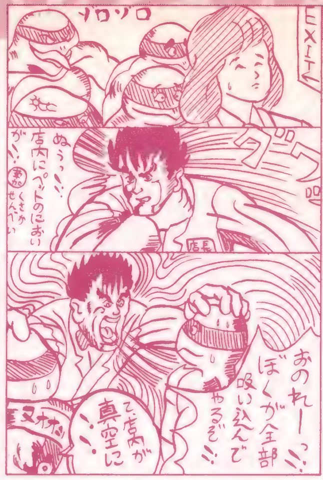
（大阪府　WATS君）
★あんじょー世の中丸うしたってやの世界!!

DAI

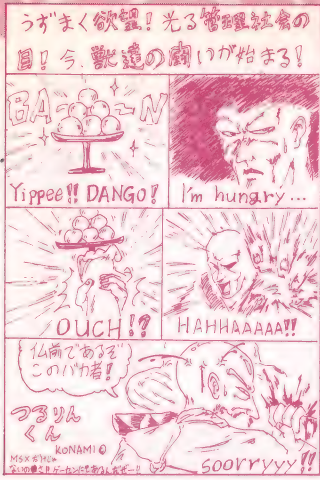


GEIDO

(今月の題字 新潟県 池沼河太郎君)



←(神奈川県 SFハイスプリッター君)
★言いたいことはわかる…だがなぜ!!



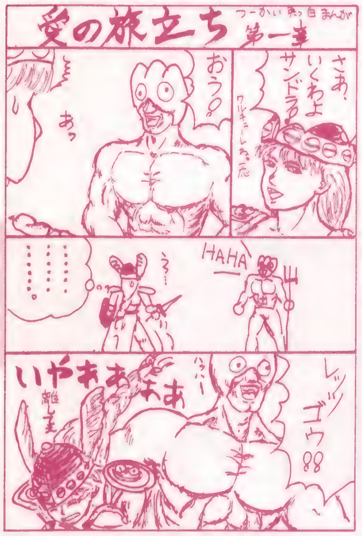
←(東京都 仁王グレート君)
★つるりんくんって知ってるかい?



←(福岡県 マルベニの方どーもでした。国士無双西島マジ夫君)★お奉行サンドラ。



←(神奈川県 魔祇氷緑さん)
★なぜ、そこまでしてハンバーガー。



←(神奈川県 シンディ 袴田君)★愛って……なんだろう。

黄金の男道
(ガン・フロンティアより)

惑星グロリアの陽光は常に弱肉強食を叫びながら大地を突き刺している。並の人間なら帽子なしでは5分ともたない灼熱の星――。

熱砂の中に、かつては町と呼ばれていたであろう家々が取り残されている。住まうべき主もおらず、錆びた風のほかには訪れる者もないこの廃墟に残ったのは、酒場の老バーテンただ一人。そして……酒場は今、二人の客がいる。

「どこから流れて来たか知らんが、とっとと消えな。この町には死に神しか住んじゃおらんのだ」

カウンターの隅でバーボンを抱いたまま、老爺がダミ声を上げた。そのままラッパ飲みで一気に呷る。

妙な客だった。まるで老爺がいるのを知っていたかのようにぶらりと入って来ては、ずっとカードを続けている。互いに一言も口にせず、身動きすらしないのだ。己の中に何かが充ちるのを待っているようにも見受けられた。酔いのせいもあって、どれをとっても老爺には気に入らなかった。

"一発喰らわせてやるか"

ビンを握り締め、ふらつく足取りで立ち上がる。

「――爺っつぁんはどうしてここに残っているんだ?」

カウンターに背を向けているほうの客が、振り向きもせずに問うた。虚を突かれた老爺の眼に一瞬反抗の色が浮かんだが、ややあって不貞腐れたように口を開いた。

「……ここはグロリアーの鉱山町じゃった。ワイルドリザードが来るまではな……。奴らのせいでこの町には今や死に神しか住んどらん。殺されて、さらわれて、残った者もみんな町を離れていきよった……。儂は70年この町で生きて来たんじゃ、離れられんのじゃ。最期を見届けねばならんのじゃ。」

一気に捲し立てると、老爺は再び座り込んでしまった。カウンターの陰から低い嗚咽が漏れ始めたが、客たちは不動のままカードを続けていた。

……嗚咽が終わった。

声がかかった。

「――一杯貰おうか」

ショットグラスに満たされたバーボンを一息で飲み干した後の客の一言は、老爺に残っていたアルコールを一瞬にして冷や汗に変えせしめた。

「トカゲの巣はどこだ?」

「あ、あんたら、奴らと戦う気か!?……やめときな。奴らが来てから一体何人の男が挑んだことか……。一人も帰って来やせんかったんじゃぞ! ……何でそこまでして黄金が欲しいんじゃ?儂にはさっぱりわからんよ……」

客たちが初めて顔を上げた。

「爺っつぁん――、黄金てのは何だか知ってるか?」

「……?」

「黄金てのは本当は人の心なんだよ。人が死んで土に還ると、そいつの心の、まっさらな部分だけが黄金に変わるんだ。だから黄金はあんなに光り輝き人を魅きつけるのさ。特に心の汚れた奴らをな……」

「俺たちは黄金が欲しいんじゃねぇ。"人の心"は奴らに渡しちゃいけねぇんだ。この星

今月の一曲!!

いとしのミッソー
(いとしのエリーの節で)

かせいだこともある
つぶしてみてもなお
立て直す気持ちがあれば
いいのさ
俺にしてみりゃ
これが最後の残機
ダボォ レイザァ
フォートントピィドォ
くらって もっと BABY
無邪気にシューティンアイズ
ハマッて もっと BABY
素敵にデストォイコア
ツライ涙の 日が続く
ミッソー テオガン
フォースフィールド

(東京都 アカデミック伊藤君)
★おおー、心にしみるぞう。音声チップになったつもりで切々と歌いあげてしまおう!!

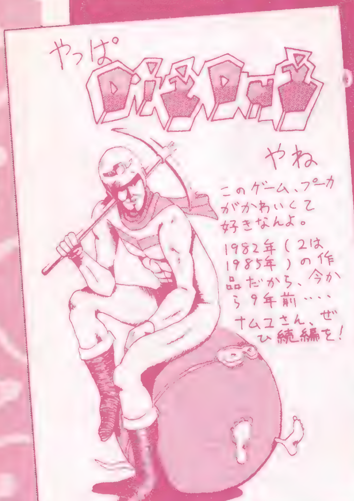


↑（ふたたびキャンパスノートの表紙ウラさっかばす君）★ご一緒に〜はい。

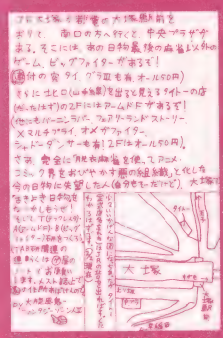
を拓いた連中の魂を奴らに弄ばれてたまるかよ！」
客たちの言葉が胸に深く喰い入った。言葉を失い、俯いたまま立ち尽くす老爺に、静かに言葉が掛けられた。
「トカゲの巣はどこだ？」
「……東の山を2つ3つ越えれば、もう奴らの縄張りじゃよ……本当に行くのか？」
革袋をカウンターに放り投げ、出て行かんとする客たちの背に、老爺が声を掛けた。
「名前を聞いとこうか」
「——ジェイとケネディ。帰ってきたらまたここで飲ませてもらうぜ、爺っつあん！」
振り向いて笑みを残し、二人が歩み去って行く。その笑みを見た瞬間、老爺は思い出した。——かってはすべての男が持っていた笑み。大義のために命をも捨てられる者だけが持つ、あの笑みだった。
「帰ってきたらまた飲ませてもらう——か……!?」
革袋を手にとり、その重さに驚いた老爺が口を開く。中身はすべて金貨だった。どう少なく見積もっても、200枚は下らないだろう。
「お、おいこりゃあ——」
バーボンのビンをつかんだまま、慌てて外に駆け出た老爺が見たものは、乾いた空に伸びて行く二筋の飛行機雲と、ジェットの轟音だけだった。
「ジェイとケネディか——、あんな風に笑える男がまだ残っておったとはな……」
老爺は口の端で呟くと、最後の一口を流し込んだ。
飛行機雲が山並みに消えた。
（神奈川県　CYC君）
★命がいらないわけじゃない。でも、どうしたって守りたいというものはあると思うのだ。

人外魔境伝説 レゲーの魂

♨格闘ゲームについて、私も言いたいことがある!!
私が昔ハマッたゲームに、タイトーのレディマスターというゲームがあった。他社開発のようだったが、このゲームはチャイナドレスを着た中国人のねーちゃんが主人公で、回転キックで敵をけたおしたりなぜかコーラでライフ回復したりするミョーなゲームであった。
ではなぜ、私がこのゲームにハマッたのか？それは面クリアごとのデモでマイキャラのねーちゃんがヌギヌギしていくからであったからにほかならない!!
当時小学生であった私は、たいしてセクシーでもないねーちゃんのヌギヌギにドキドキしつつ燃えていたが、結局3面クリアできなかった。
……と、ついファイルファイトのねーちゃん（？）の回転キックをを見て、まだ青かった時をふと思い出していたゲーセンでの昼下がりであった
（神奈川県　おくていMEG君）
★ヌギヌギといえば、ギャルズパニックの背景の人形が女の子にあわせてヌギヌギしていたぞ。コノクイノクギヒキヌキニクイぞ。



←（東京都　M.K.K.君）★パンクさせるよりつぶしちゃえってね。



↑（東京都　FZ人II君）★私としては、レジオンのほうが好きなのである。

♨この間、友人とタテ画面で横スクロールのゲームの話で盛り上がっていました。その時、ふと思い出したのが「バスター」と「スティンガー」です。どちらもタテ画面スクロールのシューティングなのですが、当時少ないお金を使ってはよくやっていました。
バスターは自機がガンダムのようなロボットで、ある程度ダメージをくらうと飛行機になってしまうというものでした。攻撃ボタンのほかに防御ボタンがあって、押すと左手に持ったシールドである程度敵の攻撃が防げるのです。
あとかなり「ゼビウス」の影響をうけていて、自機をはじめキャラクターがモノクロの金属質だったり、砂漠に自由の女神が半分うまってたりしました（さらに進むと、聖火を持った手だけがうまってたりする）。
スティンガーのほうは、ノリのいいBGMと「ボンゴ」という武器（いわゆるボンバー）が面白かったのを覚えています。
ちなみに、この2作、89年9月号のゲーメストの大阪AMショー特集に写真がのってます。54ページ右下スミのテクナートのところです。
（神奈川県　えびぜっと君）
★バスターを出してたのは今はなきセサミジャパンという会社、スティンガーはセイブ電子ことセイブ開発です。画面見せたいけど資料がない〜。（別冊に期待してくれ）

♨都会と違って、レゲーが無造作にほいほい入れ替わるのが田舎のいい所（ニューゲームはさっぱりだが…）。そんなわけで今回は福岡の名所、「スーパーコメット」をご紹介。
福岡市天神から西鉄電車で数分、西鉄大橋駅西口から100メートルほどの所にあり、往年の名機が揃っていて1カ月そこらじゃ飽きません。
まず、ちょっとタイムスリップ気分を味わいたい人にはミサイルコマンド、ドンキーコング、旧ラリーX、ゼビウス、ペンゴ、エキサイティングサッカー、フリッキー、ミスターバイキング、忍者君、空手道、テラクレスタ、ロードファイター、ピットフォールII、スパルタンx、アッポー、大富豪など。
往年の名機に酔いしれたいという人には
アップダウン、フラワー、エンパイアシティ、忍者プリンセス、怒、ヘビーメタル、飛鳥&飛鳥、チェルノブ、ブラックドラゴン、撃墜王、ガルディア、エグゼド、スターフォース、タイガーヘリ、ガンスモーク、イーアルカンフー、強行突破、妖獣伝など。
ちょっとなつかしいくらいがいいんだという人には
ラスタンサーガ、虎への道、飛翔鮫、ツインイーグル、魔境戦士、テラフォース、忍、奇々怪界、ソニックブーム、××ミッション、A－JAX、モンスターランドなど。
はっきり言ってオレはマニアだぜという人には
カロリーくん、Dr.トッペル、オールポインツプリティン、プラステロイド、子連れ狼、歌舞伎Z、武田信玄、サイオニクスオスカー、ミュータントナイト、レジオン、ラストデュエルなど（1月15日現在）。
特筆すべきはゲーム界の3大・和風怪作が揃っていること、3つとも存在するのは日本でもおそらくここだけでは？
一部50円をのぞいてほとんど10〜30円プレイ、500円もあれば1日あそべるでしょう。福岡にご用の際はぜひ寄っていってください。
（福岡県　REM君㊂）
★すごすぎる!!今にでも移住したいぞ。これ以上の店というのは、もうほとんど存在しないのでは？90年8月号でもちょこっと紹介したけど、ラインナップの強烈さにあらためて紹介しちゃった。



↑（福岡県　REM君）
★２人同時プレイの片方のパイロットが女性でした。タン〇インか…。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル誘導、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

▼買います

●PC－6001シリーズ（完動品）を譲ってください。機種・程度・価格を明記の上W葉書で。
（〒253　神奈川県茅ケ崎市松浪1－7－4　森誉樹）

●らんま½に関するテレカを高額で買います。特にゲームボーイ版のは4万円以上。希望価格とテレカの簡単な絵をかいてW葉書で。
（〒651－21　神戸市西区学園西7－3－709－206小川優子）

●サンガリア・ひやしあめドリンク、タヒボベビーダを各1ケース（30本）ずつ買います。送料こちら。希望価格を書いてW葉書で。
（〒294　千葉県館山市北条2289－1　小宮雅博）

●カイに関する物、なんでも買います。W葉書で。
（〒182　調布市菊野台1－53－15タツミ荘A－201　桐岡明広）

●ワンダーモモのテレカ、ポップ、下敷きを買います。送料こちら持ち。まずはW葉書で。
（〒241　横浜市旭区二俣川1－79－11　甘粕和也）

●ゲーメストNo.1～10をまとめて1万円、No.12、13、19を各2500円で買います。送料こちら持ち。
（〒982　仙台市若林区若林5－1－19　竹花聖彦）

●VGMのCDを適価で譲ってください。まずはW葉書で。
（〒028－43　岩手県岩手郡岩手町大字久保6－78－3　遠藤和明）

●ギャルズアイランドの美品を千～2千円で買います。送料こちら。W葉書で。
（〒344　埼玉県春日部市豊町6－11－5　鈴木聡）

●グラディウスシリーズのポスターを送料込みで2千円前後にて買います。種類と希望価格を書いて連絡を。
（〒572　大阪府寝屋川市東香里町10－7　水野勲）

▼売ります

●AV－999（ステレオ用）＋S－9ターボ×2＋中華大仙＋ハーネスを3万円ぐらいで売ります。
（〒744　山口県下松市中島町1435－3　岩本史郎）

●リングの王者の基板（ハーネス付き）を1万円以上で売ります。メガドライブ＋ソフトとの交換もOK。
（〒729－17　広島県東広島市高屋町宮領296－2　住本荘平）

●PII、PIIIのビデオ、CD、テレカなどすべてあげます。あなたのSRMに対する熱意を書いて下さい。送料こちら。
（〒333　埼玉県川口市前川2－23－19　水野和昭）

●基板、麻雀刺客とアッポーを2万円ぐらいで売ります。2万円ぐらいのものとの交換もOK。W葉書で。
（〒573　大阪府枚方市楠葉並木1－1－12　福本太郎）

●PCエンジンコアグラ＋CDロムをセットで4万5千円で売ります。バラ売り可。W葉書で。イラスト歓迎。
（〒177　東京都練馬区関町北3－27－11　小平智樹）

●ペンゴ＋タイムパイロットをズバリ4千円で売ります。
（〒567　大阪府茨木市西中条町14－32　岡橋伸樹）

●MSX2＋とソフト16本を2万円以上で売ります。
（〒639－02　奈良県北葛城郡上牧町片岡台1－8－9　古瀬暢達）

●スーパーファミコン＋メガドライブ＋PCエンジンSGを3万円で売ります。W葉書で。
（〒387　長野県更埴市屋代1901　小池幸宏）

▼交換・その他

●僕のマジックソードの基板＋スーパーファミコン（ファイナルファイト、グラIII付き）とファイナルファイトの基板を交換してください。
（〒737－22　広島県佐伯郡大柿町深江　樋口勝美）

●スーパーファミコン＋アクトレイザー＋F－ZEROをあなたのCDロムシステムと交換してください。5千円くらいならプラスします。W葉書で。
（〒727－02　広島県庄原市川北町209－9　三吉正勝）

●グラIIの基板をあなたのA－JAXと交換してください。
（〒358　埼玉県入間市宮前町8－33　矢野佳保）

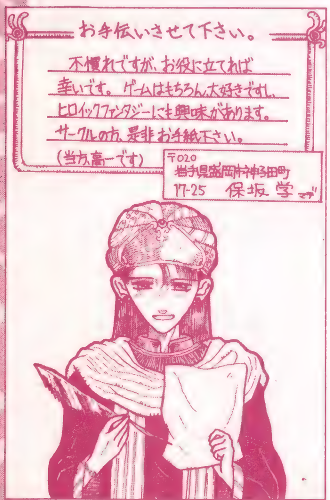
●私のナムコの電話をあなたのトイポップのポスター（下敷き、バッジでもOK）と交換してください。W葉書で。
（〒373　群馬県太田市竜舞1936－3　西巻直樹）

●僕の「はじめまして」「見つめていいよ」のどちらかとあなたのCDカプコンゲームミュージックVOL.1を交換してください。交換でなくても可。まずはW葉書で。
（〒203　東京都東久留米市滝山6－3－15－503　佐藤憲亮）

●僕のグラIIIの基板を鮫鮫鮫、またはシステムI＋ソフト1本と交換してください。
（〒560　大阪府豊中市蛍池南町3－1－20－205　石黒圭太郎）

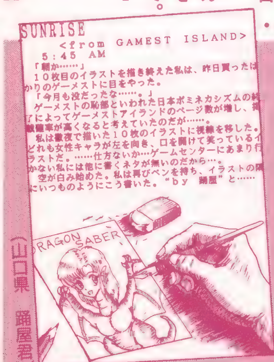








お便り募集



（山口県　踊屋君）

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレア（㊫）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

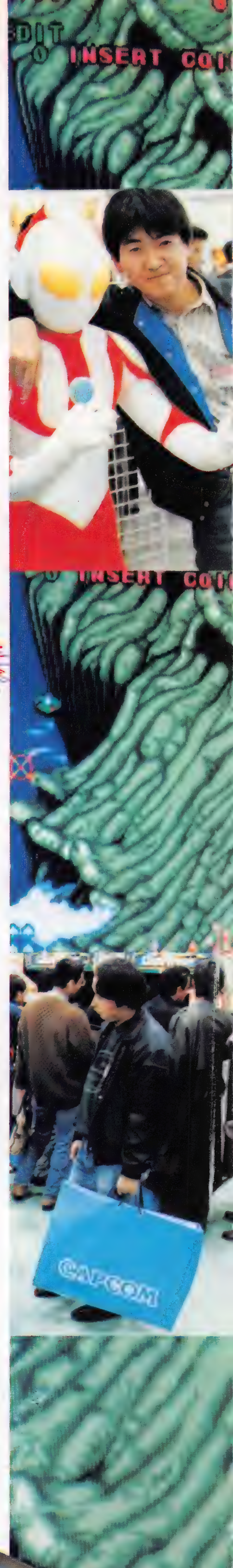
商談の場も同様。

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

'91AOUショー
大特集
見たぞ! 今年はこれだ!







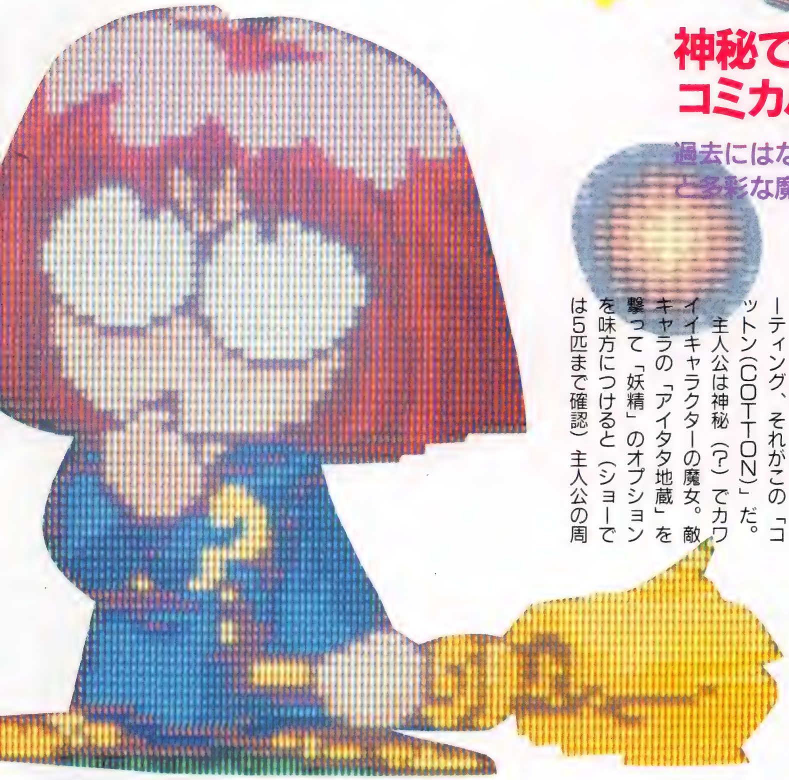
激

春・メッセ・AOU
このコードは君にわかるか
眠っている奴は起きなければならない
今がスタートの時なのだ
君は何をやりこむか
決断の時は来た



FANTASTIC NIGHT DREAMS

COTTON



神秘でかわいいコミカルシューティング

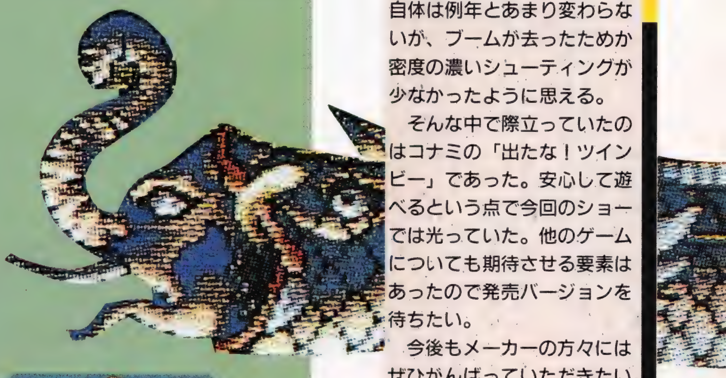
過去にはなかったオプション・システムと多彩な魔法攻撃で絶対面白い!

STORY

魔法使いの「コットン」は、妖精界を恐怖で支配する6柱の〝獣神〟を倒し、世界を闇から救う戦いに挑む。ご褒美は美味しい「WILLOW」(ウイロ?)

長い言い方のジャンルになるが、アニメ調ファンタスティックナイトドリームスシューティング、それがこの「コットン(COTTON)」だ。

主人公は神秘(?)でカワイイキャラクターの魔女。敵キャラの「アイタタ地蔵」を撃って「妖精」のオプションを味方につけると(ショーでは5匹まで確認)主人公の周りにまとわりついて適当に敵をサーチしてくれる。このほか、クリスタルを拾って主人公の撃つ弾をパワーアップしたり(ツインビーのベルのように撃つたびに色が変わり、アイテムとしてストックできる)、アイテムを使って(ボタンを押し続けて気合弾として)「火龍」や「イカズチ」などの魔法も使うことができるのも特徴だ。



ストーリー

魔法世界の人々が平和に暮らし続けて300年。黒魔法軍の独裁者タラニスは白魔法軍に攻撃を開始、ついに戦争が始まった。

黒魔術師ジルとジャンヌはタラニスに反抗し、平和を求めて黒魔法軍を裏切るのだが、ジャンヌはタラニスに連れ去られてしまう。ジャンヌを奪還するため、ジルは竜にとびのり敵の城へ向かう。

遊び方

8方向2ボタン。ボタンはショットとブレス。ブレスは青い妖精を助ける(取る)ことによって下にゲージが現れ、ゲージがなくなるまで使える。押しっ放しより小出しにしたほうが長持ちする。赤い妖精を助けるとオプションになってくれる。上、下、後ろと3つまでついて前方に矢のような爆風の大きい弾を撃つ。自分(ジル)はドラゴンに乗っていて、ドラゴンは弱い敵や弾を消してくれる。とぐろを巻いたりドラゴンから降りたりすることはできない。このドラゴンの使い方が重要。後半は敵だらけ星だらけ(敵弾が星の形をしている)で、しかも後ろからも敵が来たりするのでオプションを重ねたり、ドラゴンで弾を消しまくったりしないと話にならないようなので、画面写真を見て「こりゃやるしかねーぜ熱いぜ死にそうだぜ」と思った人はよく肝に銘じておくように。

その他もろもろ

シリアスなストーリーのわりには妙にほのぼのほんわか

シューティング

コットン
ブラックハート
◆出たな!ツインビー
★E.D.F.
★S.T.G.

結論を先にいってしまうと、今回のAOUショーのシューティングに関しては、低調であったと言わざるをえない。

シューティングゲームの数自体は例年とあまり変わらないが、ブームが去ったためか密度の濃いシューティングが少なかったように思える。

そんな中で際立っていたのはコナミの「出たな!ツインビー」であった。安心して遊べるという点で今回のショーでは光っていた。他のゲームについても期待させる要素はあったので発売バージョンを待ちたい。

今後もメーカーの方々にはぜひがんばっていただきたい。

(C・LAN)

◆はP.6を★はP.119をご覧ください。

コットン



森の面。コワソ〜。



1面ボスだ。

ステージは以下の通り。

ST・1　町外れ（妖精界の入り口）ボスは岩石魔神ヒラタ

ST・2　森。ボスは肉体分離攻撃をしてくる死に神(デス)

ST・3　山。ボスは獣神メデューサ（垂直逆走スクロール攻撃）

ST・4　神殿。ボスはスフィンクス（縦横に変化する回廊）

ST・5　地下牢（実は獣神の体内）ボスはドラキュラ伯

ST・6　地下世界。ボスはドラゴン…？



ガイコツは強いぞ。



ウヒョヒョヒョ〜。

操作系統は横スクロールシューティングにはなじみ深い横攻撃ボタンと下方攻撃のボムボタン。敵も弾をあまり撃たずにポイントをしっかり押さえていけばおもしろく遊べると、少なくとも私は思った

このゲーム、実はデモにその人気は集約されていると見た。さあ、君は果たしてデモに耐えられるか？

（水島屋T.J）



いざ！魔法渦まくシューティングゾーンへ！

ブラックハート



竜にとびのりお馬のけいこ。いや違う！
ジャンヌを奪還するため、敵の城へ向かうのだ！

してるよーな気が…でもオドロオドロしい雰囲気もでていて、不思議な感じがする。画面スタート時のグラフィックはほんわかしてないので安心してほしい(何を)。

ゲームについて特に注意すべきものは、上から降ってきたり下から飛び上がってくる大きい針のついたキャラ。場所を覚えるしかない。



1つ気になったこと。敵や弾が少し見にくかったかな。

（C・LAN）

今回のAOUショーは比較的アクションゲームが多く出展されていた。しかし内容はというと、どれもそこそこゲームにはなっているものの、いまひとつ新しい試みや工夫が感じられなかった。

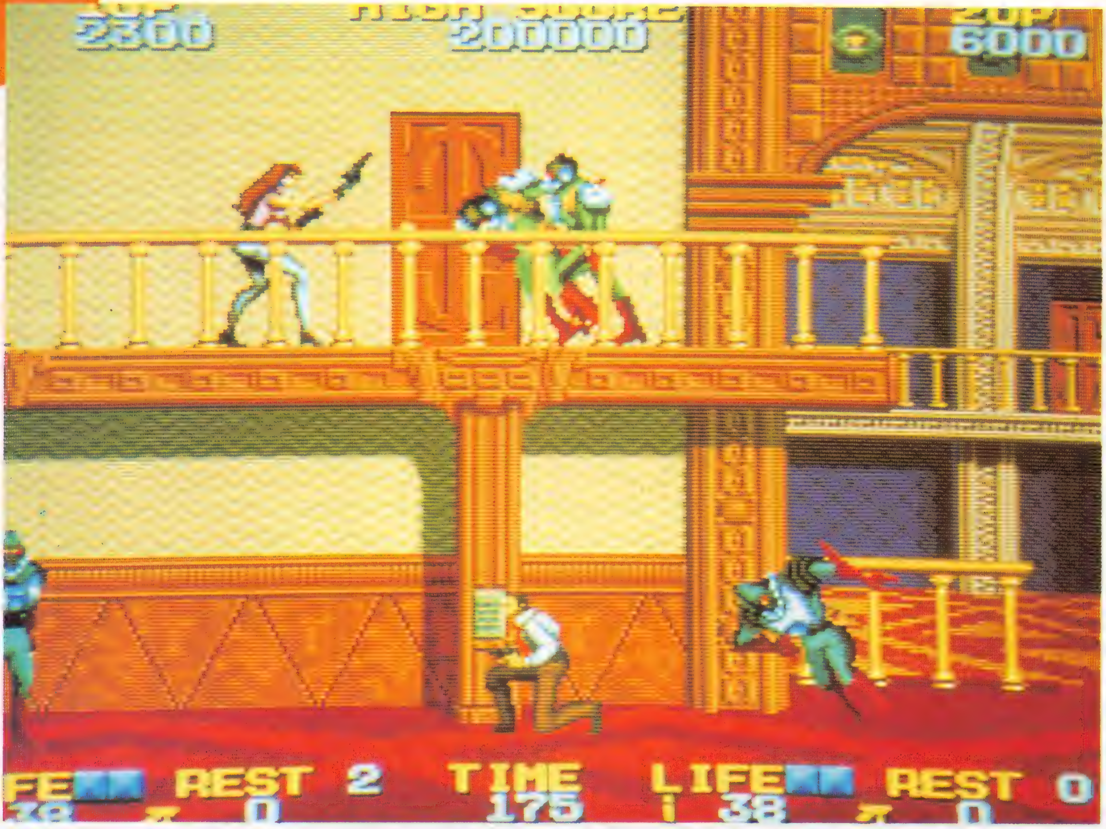
そんな中で、盛り上がりを見せていたのがカプコンのストリートファイターⅡだ。

プレイヤー人気も断然トップで高く、発売後はゲームセンターでもヒットすることは確実であろう。

今回のショーではいわゆる続編ものが多く見かけられたが、前作をはるかにしのぐ出来の作品はストリートファイターⅡ以外見当たらなかった。

続編ものは話題性で人は集まるが、内容が薄くては長く人をつなぎとめておくことはできない。前作の人気や知名度に頼らないゲーム作りをメーカーサイドに期待したい。

(ちゃら子)



画面が派手だが、見ためは完全にローリングサンダーだね。敵がメカっぽいぞ。

ACTION

あれから5年、ナムコのNo.1アクションが帰ってきた

ローリングサンダー2

レイラとアルバトロス、2人同時プレイ可能になった、君はどちらをえらぶ?

最近の流行かどうかは知らないが、やたらめったら続きものが多い。今回のショーにおいても例外ではなく、多数の続編ものが出展されていた。

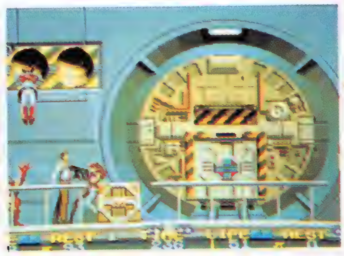
今回のナムコも、その波に乗って、テーブルゲームで唯一「ローリングサンダー2」が出展されていた。

前作の「ローリングサンダー」をやっていた人なら、名前を聞いただけでも、期待がふくらむであろう。

ローリングサンダーとは

「ローリングサンダー」自体'86年の末に出たゲームなので、5年も前のゲームを知らない人もいるだろうから、大ざっぱに内容を説明しよう。

世界征服をねらう悪の組織ゲルドラの野望を打ちくだくため、WCPOのレイラ=ブリッツという諜報員がゲルドラにもぐり込んだ。だが、レイラは、任務を果たす前にゲルドラに捕らわれてしまった。レイラを救出し、ゲルドラの首領マブーを倒すべく、主人


ダストシュートのようなところから落ちてくる敵。レイラがマシンガンをかまえている。

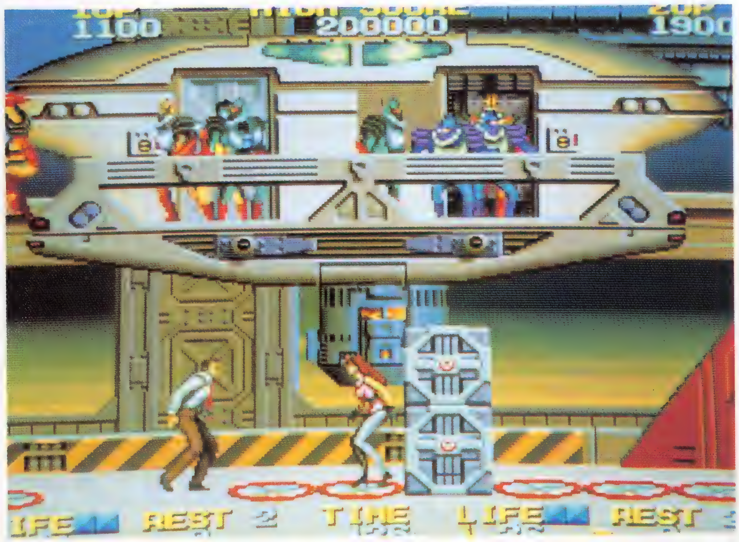
公（コードネーム＝アルバトロス）が任命された。

ゲームは、全10面。5面1周で、全2周設定だ（8、9、10面は少し地形が変わる）。横画面のガンシューティングアクションで、弾薬を補給しつつ進んでいく。面の一番右端に時間内に到着すれば面クリアとなる。

「ローリングサンダー」の最大の特徴は、動きの美しさだ。主人公の動きや、敵の動きの絵のパターンが多く、とてもなめらかで自然なのだ。そして、難度が高く（特に8面）、敵の出現パターンなどを覚えていないとクリアできないゲームで、一部のプレイヤーから絶大な支持をされていた完成度の非常に高いゲームであった。「ローリングサンダー」は2つのバージョンが発売されており、ニューバージョンでは、難易度が最初やさしく後半が難しくなっており、プレイヤーエクステンドもあり、面クリア時のデモとクリアのデモが追加されていた。

ローリングサンダー2

あれから5年。世界中の通信衛星が破壊されるという事件が起こった。世界の情報網は混乱に陥ってしまった。原因究明に乗り出したWCPOは恐るべき陰謀をつきとめたのである。壊滅させたはずの悪


敵がいっぱいいるぞ。地面の赤い円がとってもあやしいと思う。

の組織ゲルドラが何者かの手によりネオゲルドラとして復活していたのだ。

5年前にゲルドラを壊滅させたアルバトロスとレイラがネオゲルドラを倒すために任命された。アルバトロスとレイラの2人で力を合わせて、ネオゲルドラをたたきつぶすことができるか。

前作と比べて特に変わった点はない。動きや操作方法なども前作とほとんど同じといえるだろう。

目立って変った点といえば、2人同時プレイとなったことであろう。そして1Pがレイラなのである。

今回は、ショーでの出展ということで、前作と比べパワー不足と思われる点がいくつかあった。心なしか動きが前作にくらべてよくない気がするし、進む方向がわかりにくく、背景が派手で敵の弾が見づらかった。

完成度の高かったゲームの2作目だけに、単なる続きものでなく、前作の「ローリングサンダー」をもしのぐゲームになって現れることを期待。面クリアのデモをつけてくれると、うれしいな（からっき）。

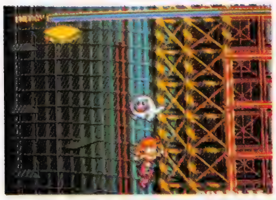

敵がいっぺんに登場。レイラのピンチだ。どーするアルバトロス。

幽霊になってしまったのだ
With
©JALECO

ゲームの主人公は、悪の組織に殺された青年。幽霊になってしまった彼は、組織に捕らわれた彼女を助けるため、様々な敵に取りつきながら、進んでいく。

登場する敵キャラはギャング、アマゾン、ドラゴンなど。それぞれ個性的なキャラで、乗りうつった時点で、その敵キャラが自機になる。彼らの特性をうまく生かして敵をたおすのだ。

今までにないタイプのアクションゲームになりそうだ。


お化けだよぉーん。


おお。このキックは？

得意の武器でやっつけろ！
サンダーゾーン
©DATA EAST

海外ではすでに、4人同時プレイの仕様で発売している（国内では2人同時で発売予定だ）。

平和を乱すテロリストが出現した。彼らは「新型核弾頭ミサイル」を入手し、着々と武力蜂起の準備を進めていた。

オペレーション（サンダーゾーン）は、テロリストたちの壊滅とミサイルの完全破壊を目的とした作戦だ。


迫力ある戦闘シーンだ。

それぞれ最も得意な武器を手に、作戦発動だ。


こいつはボスか？早く戦ってみたいぜ。

炸裂！スペシウム光線!!

ウルトラマン

嗚呼、彼こそはウルトラマン
（ストーリー紹介）

地球のはるか彼方、M78星雲からやって来た銀色に輝く伝説の巨人、ウルトラマン。

カラータイマーピンチの印。光の国から僕らのために、来たぞ我らのウルトラマン。

悪い宇宙怪獣をぶち倒せ。

宇宙大格闘だ
（ゲーム方式）

横視点の格闘ゲーム。怪獣とのタイマン勝負である。

パンチ・キック・投げ・ビームを使いわけ、怪獣の体力を奪う。体力が0になり、「FINISH」の表示が出た時にスペシウム光線（敵によっては違う攻撃も出る）を浴びせれば面クリア。

逆に自機であるウルトラマンの体力がなくなったり、制限時間の3分を過ぎてしまったりするとミスとなり、ゲームオーバーとなる。

全13面で、面クリアすると体力が完全に回復する。

原作を忠実に再現！

なつかしさ爆発！

ジャミラ古葉

操作方法

1レバー3ボタン。基本操作に関しては図を参照のこと。

☆怪獣をつかんでBボタンを押すと、怪獣を投げる。与えるダメージは大きい。

☆レバー下＋Aボタンを同時に押すと、ウルトラバリアを張れる。バリアで敵の攻撃をはね返し、敵は自らの攻撃によってダメージを食らう。

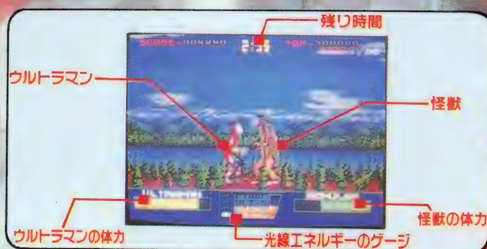
☆レバーをナナメ下に入れると前（後）転する。敵の攻撃から逃れるときや敵のフトコロに飛び込むときに使う。



おりゃあっ！地面でもなめてな！



シャリバンプロテクション！…違うって





光線技ア・ラ・カ・ル・ト

ウルトラマンは（A＋Bボタンで）4種類の光線を発射することができる。ただし、使用すると光線エネルギーを消費する（光線エネルギーは時間で回復）。

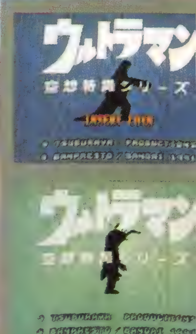


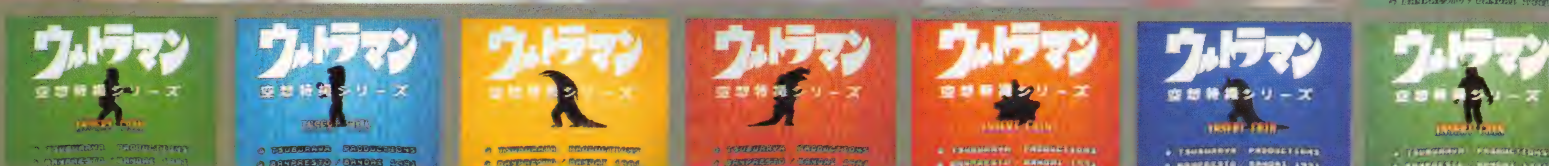
A　○スラッシュ光線



B　○アタック光線

いきなりシルエットクイズ。怪獣の名前を全部言えるかな？





'91 AOUショー ウルトラマン

C ○八つ裂き光輪



D ○スペシウム光線



対潜哨戒機なのだ（対戦紹介記）

バトル1 宇宙怪獣ベムラー登場

こいつは口からビームを吐き、パンチ・キック・尻尾で攻撃してくる。操作に慣れれば余裕。



操作に慣れれば大した敵じゃない

バトル2 透明怪獣ネロンガ登場

ネロンガは頭のツノからの放電攻撃に注意だ。また、ある程度ダメージを与えるとネロンガの姿が見えなくなってしまう（当たり判定はある）。



バトル3 宇宙忍者バルタン星人登場

数あるウルトラ怪獣の中で最も知名度アーンド人気の高いバルタン星人。はっきりいってコイツは無茶苦茶に強い。バルタンミサイルや分身攻撃には悩まされるだろう。



おとくいの分身攻撃！

4面以降はこんな敵が登場する

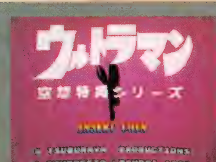




スーファミ版も同時発売

てなわけで、スーパーファミコンでも「ウルトラマン」が発売されるぞ。内容はこのアーケード版とほとんど同じだから、家で練習してゲーセンで自慢するのもいいぞ。

関係ないけどバルタン星人は超カッコイイぞ。声も。



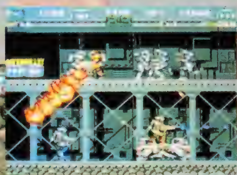


最大最後の銃撃戦！ ガンフォース

©1991 IREM CORP.

機関銃がうなりバズーカが火を噴く！噴く！噴く!!

敵国の海上要塞にある軍事コンピュータをぶち壊すまで俺たちの両眼は照準と化し、右手の人差し指はトリガーと一体になる。硝煙と死臭のたち込める銃撃戦アクションがガンフォースだ。8方向ショットボタンとジャンプボタンで操作し、ジャンプボタンは敵から奪った兵器類（機銃からパワーローダーまで様々）に乗り込むのに使う。これが気持ちよく、敵は体当たりで倒せるし兵器は強力。敵自体には当たり判定がないので弾だけをよけてバリバリ撃ちまくろう。1面ボスは左目を速攻で倒せば左端が安地だ!!（塩原）





ごほうびのキスはどちらに!? JOE&MAC

©1991 DATA EAST CORP.

戦う原始人というだけあって、石オノや骨を投げて敵を倒すというかなり豪快な主人公JOE&MAC。

彼らを操作して、邪悪な恐竜やゴリライモみたいな悪の原始人を倒し、女の子を助け出すのが目的だ。

このJOE&MAC、なかなかよくできていて、かなりゲーム性が高いとみたぞ。もののついでに書いてしまうが、捕らわれの女の子が実にかわいかったりする。音楽のレベルも高し！（古葉美一郎）





文句なしにカッコイイ！ ロボコップ2

このゲームに関しては先月の紹介記事をじっくりと見ていただくとして、ここではロボコップ2を10倍楽しむ法を書こう。

①まず、映画「ロボコップ」、続けて「ロボコップ2」をビデオでチェックする。

②ゲームの操作法をよく覚える。

映画を見ておくと、開発の人がいかに凝っているかわかるぞ。ロボコップ2号なんて爪先まで動くのだ。（古葉美一郎）









強い怪獣(やつ)ほど大歓迎!!
新しい戦闘歴史(バトルヒストリー)の
ページをきざめ。
ULTRAMAN
BEMULAR
FINISH
ALIEN BALTAN
ALIEN MEFILAS
まだまだあるぞ。
バンプレスト!
ビデオゲームだけがゲームじゃない!
バンプレストでは、君を熱くする
アミューズメントゲームを続々と開発。
ワクワクの一時を送ります。
狙うはゴールドメダルだ!
ULTRAMAN
ULTRASEVEN
ULTRAMAN JACK
ULTRAMAN TARO
ASTRA
ULTRAMAN LEO
目指せ!キラカード!!
BANPRESTO
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14バンダイ第3ビル 〒111
TEL. 03-3847-5164


ウルトラマン
空想特撮シリーズ
©円谷プロ ©BANPRESTO/BANDAI
BANPRESTO



スーパープライス

1500円でCDミニ
アルバム続々登場!!

4.21 ON SALE

CDのみ発売　各￥1,500(税込)
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

RUNARK・GUN FRONTIER／TAITO

PCCB-00060　ルナーク・ガンフロンティア/タイトー
タイトー人気2ゲームのオリジナルバージョン、カップリング盤で登場／ゲームオリジナル音をマルチレコーディングした迫力のZUNTATA MIX採用。解説書、楽譜付。

EDWARD·RANDY・SUPER BURGER TIME／DATA EAST

PCCB-00061 エドワード・ランディ・スーパーバーガータイム/データイースト
データイースト人気アクションゲーム、2タイトルカップリング盤で登場。オリジナルバージョンににる盤の登場／　オリジナルバージョンに加え、SEエデットバージョンも収録。解説書、楽譜付。

S.S.T. BAND Formula TOUR '91

東京公演

公演日　5月2日(木)
会　場　中野サンプラザホール
開　場　6:00PM
開　演　6:30PM

チケット取扱(東京)

グローバールエンタープライ	☎03-3496-1341
チケットぴあ	☎03-5237-9999
チケットセゾン	☎03-5990-9999
丸井チケットガイド	☎03-3363-9999
CNプレイガイド	☎03-3257-9999

大阪公演

公演日　5月4日(土)
会　場　大阪厚生年金中ホール
開　場　5:00PM
開　演　5:30PM

チケット取扱(大阪)

グローバールエンタープライ	☎03-3496-1341
スターライト	☎ 06-533-6699
チケットぴあ	☎ 06-363-9999
チケットセゾン	☎ 06-308-9999

両公演の問い合わせは……
グローバルエンタープライズ　☎03-3496-1341

入場料全席指定
¥3,200(税込)
チケット好評発売中！
(チケットが残りわずかとなっております。お早めに……)



Formula/S.S.T.

G.S.M. SEGA5

話題の立体音響ヴァーチャルオーディオシステムを採用した「R360」、野呂一生氏による「GPライダー」、S.S.T.のオリジナル「ベルディア・ウィンド」他アレンジバージョン5曲を収録、最新体感ゲーム「ラッドモビール」他オリジナル5タイトル収録した強力2枚組！

<収録ゲームタイトル>
R360(G－ロック)
GPライダー
ラッドモビール
レーザーゴースト(オリジナルのみ)
サイバードーム(オリジナルのみ)
ベルディア・ウィンド(アレンジのみ)
シャイニング・アンド・ザ・ダークネス(アレンジのみ)
CD2枚組:PCCB-00059　¥3,200(税込)
特典:解説書、楽譜

初回特典: 体感シリーズの歴代マシーンがわかる「体感マシンシリーズB2カラーポスター」

CD 4.21 ON SALE

SCITRON INFORMATION

サイトロンファンクラブFSG第4期会員募集！

ゲームミュージックをこよなく愛する人達へ、只今GMファンクラブ「FSG」では会員を募集中。詳しい事は、62円切手を貼った返信用封筒(あなたの住所、氏名を書いてね)を同封の上、次の宛先まで送ってね。折り返し入会案内書を送ります。
また、このファンクラブでいっしょに手伝ってくれるスタッフも募集しています。(運営及び会報編集)
簡単なプロフィール、ゲームミュージックに関するコメントを書いて「STAFF募集」係まで送ってね。4月以降から動ける人もOKだよ！

〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス903号 サイトロン・アンド・アート ㈱内FSG
「入会案内書希望しちゃう」係
サイトロンテレフォンインフォメーション 東京03-3236-4000

発売元: PONY CANYON INC.　サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL 03-3221-3151
制　作:サイトロン・アンド・アート㈱
販売元:㈱ポニーキャニオン販売

SCITRON

PONY CANYON



これが"てっぺん"。すべてに"リアル"。

システム基板で体感ゲームも可能な時代に!

ラッドモビール



©セガ

ドライブ

- ラッドモビール(セガ)
- ウイニングラン'91(ナムコ)
- ドライバーズアイ(ナムコ)
- レーシングビート(タイトー)

　最近のＦ１ブームのおかげで、Ｆ１もののゲームの人気が高くなっている。
　その筆頭としてセガのスーパーモナコGPとナムコのウイニングラン。どちらも個性的な面がありよかった。
　基本的に続編が出ないセガは今回新しいシステムを使用し、ラッドモビールを出した。
　ナムコは、ウイニングランで確立したシステムで、第3弾としてウイニングラン'91を出してきた。
　タイトーも久々に出展。鈴鹿コースを使用した通信タイプでゲーム性重視のゲームを出してきた。
　どれもいい水準なので、これからが楽しみですね。
(ずるずる)

　大型筐体、特にセガの体感ゲームは、毎年体感ゲームファンに「何が出るんだ今年は?」と期待させてくれるものがある。
　常に新しい駆動システムやゲームのアイデアで魅了させてくれる。さて今年はどんなものが出るのだろうと思ってショーに足を運んだ人もいるだろう。そんなファンたちの気持ちをセガは裏切らなかった。
　今回出されたのはドライブゲーム。その名をラッドモビール。
　ショーが始まってみると、セガのブースには早くも行列!大型筐体ゲームとしてはかなり台数を出していたにもかかわらず、1台に4人ぐらいついていた。プレイした人の感想を聞いてみるとかなりいいという返事が返ってきた。今度の体感ゲームもファンの期待を裏切らなかったようだ。
　さっそくラッドモビールというゲームについて少し説明しよう。
　まずジャンルとしてはドライブゲーム。ロスからニューヨークへ爆走するカーレースである。
　この大陸横断レースは、全20ステージからできており制限時間に各ステージを突破すれば次のステージへ進むことができる。
　このゲーム、様々なところに目玉があるが、まずプレイヤーに直接関係のあるところから触れると、操作系は、ドライブから想像できる通り、ハンドルとアクセルとブレーキ。ギアが存在しない。特にご注目は、ワイパーボタンとヘッドライトボタンである。
　今までのゲームでは暗ければ暗いだけ、雨天ならそんな感じの絵であったが、このゲームでは、その状況になったとき、それらのボタンを押すことで視界をよくすることができるのである。今まででならそんな感じで済んでいたところが、本当にその状況になるのだからねえ。ビックリ!
　プレイヤーには直接関係がないけど、陰でものすごい仕事をしている部分に触れよう。
　先日、セガが新しいシステム基板として「システム32」という32ビットCPUを使用した高機能のハードを発表したが、このドライブゲームは、そのシステムの第一弾として登場したのである。
　えっ、システムで体感ゲーム?そうシステムの基板で体感ゲームが動いているのである。
　今まで、そのゲームにあったハードを用意してきた体感シリーズだったが、今日の技術の発展はすさまじく、体感ゲームの膨大な情報を処理できるほどにシステム基板が発展してきたのである。ついに体感ゲームもロム交換の時代に入ったようだ。(ずるずる)



立体感あるタイトル画面。



いざ、スタート。



じゃまな警官。



臨場感たっぷり!



'91 AOUショー ラッドモビール

3画面でプレイだ！ ドライバーズアイ

©㈱ナムコ

ウイニングラン'91のコース、マシンを使用して3画面、実車と同じ6速ミッションタイプ使用にクラッチをくっつけ、メーター類を画面外へ。

もう本物そっくり！あとは動くだけって感じだよね。

操作系の違いだけでなく、ビジュアル面でもかなり違う。よく画面を見てみると、ドライバーズアイでは背景がよく見えている。さらにリアルになっている。

免許をもっている人ならわかると思うけど、ゲームで6速から4速へシフトダウンするとき、普通の車の感じでやると、6速から2速に入ったりする。この辺がかなりシビアでいいところだね。

（ずるずる）



F1と同時にスタート！熱いバトルが再び始まる レーシングビート

©タイトー

タイトーとしては初の通信機能搭載4輪ドライブゲーム「レーシングビート」が出展された。4人まで同時にレースができ、4つの中からコースを選んで5周する。

操作感覚に独特なところがあり、ハンドルを思い切り切ってもスピンしないものの、切りっぱなしにすると全くグリップしなくなってしまう。

その他はファイナルラップ（2）を意識して作られているようで、熱いバトルを楽しめるような設定が施されている。ファイナルラップが超ロングヒットなゲームだけに、レーシングビートがどこまで追いつき、また追い越せるか注目したいところだ。

（YOU・A）





やはりバトルが熱い。

お待ちどおさま！遂に登場第3弾!! ウイニングラン'91

©㈱ナムコ

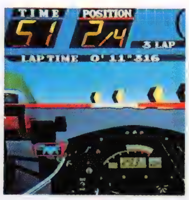
ウイニングランファン待望の第3弾がいよいよ登場する。やはり心待ちにしていたファンは多かったらしく、新作ウイニングラン'91の一画には列に並ぶ人だかりで常に混雑していた。

ゲームのほうは前作鈴鹿GPと比較すると、まずグリップ力が上がっている。ハンドルを思い切り切っても、ほとんどスピンはしないくらいだ。操作性をよりよくして、広い層に受け入れられるようにとの配慮からだろう。

次に、予選が削除されている。本選では走っている順位によって車の性能が変わるため、確かにグリッドを決める予選はほとんど意味がないと言えばない。が、単純に予選のラップタイム争い、そしてポール争いを楽しんでいるマニアにとっては、少し残念。



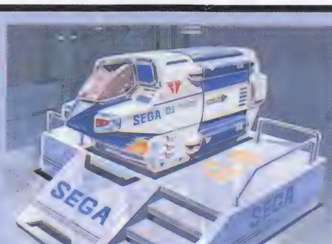
うーん、爽快。



大型マシーン

異次元への旅立ちか〜 AS-1（セガ）

8人乗りのシミュレーションマシン。ほとんど体感映画だ。封切りはカミングスーン。今回は使わなかったけど、ボタンもついているから、シューティングもできるのかも。なお、これは飛ぶわけではありません。



う〜ん。デ、デカイ！ 遊ARTS（タイトー）

3〜48人まで組み合わせによって様々なスペースに設置できる体感シミュレーターマシーン。今回のショーでデカサNo.1だ。大型スクリーンの映像と迫力サウンドに合わせ、シートが過激に動く。



やっぱりこれだ！ R-360（セガ）

何度見ても、おお、と素朴な驚きの声をあげてしまう。360度回転のハイエンターテインメントマシンだ。今回は体験モードとゲームモードがいっしょに楽しめるようになっていた。



2人のために世界は回る D^3-BOS（タイトー）

デザインも新たに、再び登場のD^3ボス。旧タイプの地味な外見と違って、第一印象で興味を持たせるのに成功している。今回のソフトは「スキー」。

（かる）



In Messe ザ・AOUショー'91

見せろ！魅せろ！もっと見せろ〜

今年のAOUはこぉーんなカンジ



去年に続き、AOUは今年も幕張メッセにて行われた。行けなかった人にもAOUの雰囲気を味わっていただこうと思うので、心して読むように。

ショー全景。1番目立っているのはやはりお弁当の旗であろう。
まるで遊園地！やはりモグラたたきは熱い。

大型筐体はデザインもグー！



もいっちょセガのラッドモビール。ズラリとならんだ筐体はまさにショーならでは。





セガのAS-1とその入場整理券
(番号に注目！)

ドキドキ！



タイトーの遊ARTSの内部。わくわくドキドキぼくはT・J。

ゲーメストvsカプコンスタッフ ストリートファイターII 対決!



「やべー」とカプコンの方。「えへへ〜」と石井ぜんじ。しかし窮地に立たされているのは我らが編集長石井のほうであった。





「他愛もない…」と勝利を確信するカプコン開発スタッフ。面目丸つぶれの魔王やまかわ。

26、27日ともにゲーメスト編集部員とカプコン開発スタッフとのストリートファイターIIの対戦プレイが行われた。ゲーメストからは、26日にやまかわ、YOU・A、ちゃら子、N・O、うじゃりの5名が出たが全敗。27日はYOU・Aに替わって石井ぜんじが入ったが、ちゃら子の1勝を除いてまたもや全敗。もーほとんど遊ばれていたという感じで何ともお恥ずかしい限りである。「いつかこの借りは必ず返す」と大ミエを切る石井ぜんじであった。

唖然！ゲエメスト編集部員の醜態!!



ゲーメストブースでサイン会をやったぞ



みきりんと藤原先生のサイン会。見よ、この人気！君はサインをもらったかな？



「ちょっとアンタ！撮影はお断りだよ！」とあわてる読者サービス部のうっちー。



店をほっぽらかしてAOU会場を暴走するC・C店長！



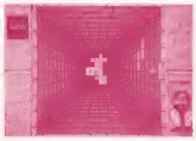
自慢気にピースサインをくり出すずるずる。ウイニングランを極めた彼は、TV中継車で爆走することに喜びを見いだすのであった。



勝手に某社の受付に座り込み、おねえさんを口説こうとして顔面を殴打されるこばびー。たわけが…。

'91AOUショーアンケート集計結果

カプコン強し! ストリートファイターⅡ断トツ

ローリングサンダー2（ナムコ）	ウルトラマン（バンプレスト）	ブラックハート（UPL）	ウェルトリス（ビデオシステム）	私の一押し
				
2人同時プレイになった以外、前作とあまり変わりばえしないように思えます。システム2になった分、映像とサウンドはなかなかいいのですが。	キャラクターがウルトラマンですから、広い年齢層にも受けてよろしい。アクションものとしてのゲーム性もいろいろと工夫されており、スペシウム光線発射でクリアという所なんかも笑えます。	UPLお得意の、ユニークな横スクロールシューティングです。最近あまりヒットのない同社の救世主となるよう、がんばってほしいものです。メルヘン調のキャラクターのセンスもなかなかGood／	パッと見た感じが、とっつきにくそうです。ゲーム性は高く、プレイしてみるととってもおもしろいのですが、一般のお客さんはまず付かないでしょう。マニアの多いお店ならいいかも？	ストリートファイターIIです。今回は全体的に点数は辛くつけました。今回のAOUショーの中でも、一番お客さんがついているようでした。今までのカプコンの格闘もののノウハウが生かされていますが、6ボタンは気になります。
今回はレイラも加わり2人同時プレイも可。ゲーム性は前作と同じだが、グラフィックがアニメ調からリアルなものになった。(前作のほうが好きだった)。ゲーム自体が単調で新鮮味に欠け、飽きてしまう。JUMP中に攻撃できないのが、僕は好きになれません。	バンプレストの業務用ソフト第1弾があの懐かしのウルトラマンだ／デモ画面から、サウンド、変身シーンなど、本当にしみじみとした気持ちにさせてくれる。ただ、操作とゲームシステムが非常に分かりにくく、たいていの人が1面でゲームオーバーだった。	パワーアップするとプレイヤーが強すぎて、ほとんどの敵が画面に出てきません。唯一のライバルは剣山？のような敵で、難度のすべてを剣山に頼っているのでバランスが悪い。まだ未完成だったようなので調整をお願いします。	ゲーム性としては高いものを誇っていますが、複雑すぎてついて行けません。テトリスにあった、単純明解な面白さが失われています。なぜテトリスがヒットしたのか？、もう一度よく考えて見る必要がありそうです。	幼い時の気持ちをほのぼのと蘇らせる“ウルトラマン”をゲーム性云々を抜きにして気に入っているが、対戦プレイで熱くなれる“ストリートファイターⅡ”もお勧め。フィニッシュを昇龍拳で決めた時の気持ちよさが好きですね。対戦プレイでもいい。
まだ未完成なんじゃないかというのが一番の印象だった。システム2の機能を生かしてないのはもったいなく、同じパート2ものでもドラゴンセイバーと比較にはなるまい。でも、この作品はマニア向けよりは、一般・海外を狙っているのではないだろうか。	今回のショーではストリートファイターⅡという似たようなゲームが出ていたのが、差を浮き彫りにしてしまった感じ。ウルトラマンを扱ったというくらいで、売れるほどアーケードゲームは甘い世界ではない。それなりにゲームにはなっているけど。	コットンと比べると、まだこっちのほうが好み。胴体で弾が消せるのはドラゴンブリードにあったので特に新しいアイデアではないが、少しは変わったゲーム性を持たせようという意欲は買える。でも、弾が星型ででかく、画面がちょっとうるさすぎる。	個人的にはとても面白いゲームだと思うが、ゲーセンでは売れないかなと思う。ゲーセンで売れるパズルゲームは、奥の深さよりもわかり易さや本能的な面白さ、スピード感のほうが重要なのではないか。オペレーターには勧められないが、マニアにはお勧め。	とりあえずやるのはストリートファイターⅡ。きっと人気が出ちゃってやりこめるゲーセンを探すのが大変だろう。個人的にはウェルトリスが面白かった。しょせんはテトリスの2番せんじなのだが、こんなアレンジ？の仕方もあったかと感じた。奥も深そう。
はっきりいってしまうと、前作をやりこんだ人にはすすめられない。あきらかなパワーダウン。2P同時プレイも、この手のゲームには必要ない。最近の風潮なので仕方がないか…。ゲージが2つになったのが唯一の救い（一部笑）。	実にタイムリーな作品。サラリーマン世代ならば懐しさも手伝って大ヒットするだろう。ウルトラマンの声がそのものなのでなおさらだ。ただ操作性にクセがあり慣れるまでつらい。スーファミと同じという声もあるが別に気にはならない。	コットンと同じくファンタジーシューティングだが、キャラクターはジャレコの魔魁伝説に近い雰囲気。なにかドロドロしたようなムードで、コットンが陽ならこっちは陰といったところか。プレイヤーがでかいので弾よけがつらい。	テトリスを知ってなければお話にならないが、その点では問題はないはず。ただ、ゲームの作りがマニアックなので、テトリスでレベル9に行くのがやっとの人では苦しい。難易度も最終的には発狂する。もう少しうまく設定すれば…。	やはり、ストⅡ、ゴル・グレってところ。しかし、これではつまらないので縦シューのおすすめを2つほど。ASOⅡとSTGだ。ASOⅡは不満はあるがとりあえず遊べる。STGは改良されればの話。素材はいいが料理の仕方が　×。
なぜ今頃Ⅱがでるのかちょっと不思議。まあⅡがでるくらいだから前作はよかったんでしょう。キャラクターにしろ絵にしろ、ハードの進化とともにレベルアップしているものの肝心のゲームは何かもの足らない感じ。ショー出展のものなので許しますが…。	最近車の後ろで活躍しているウルトラマン。一般客もよく知っているからやりやすいのが売り。ゲームの展開はとても単純。プレイを見てるとちょっと地味かなあと思えた。ストーリーが分ってるからいいね。	今回でてたシューティングの中で一番よかったと思う。自機が変わっているけれど、正統派に近いゲームだったから。ショーなので完成度をどうこう言わないけど、難易度を調整すればいいと思う。絵がきれいなんだからがんばってほしい。期待をしています。	このゲームは、わかりやすくて、面白いけど、どうも流されているようで。人間、流されちゃあいかん。テトリスに似てるからやってしまうのだろう。その辺が気に入らないところ。できれば個性的なものを出して頂ければね。でもまあ面白いから許すか。	やはりラッドモビール。久々に1コインクリアするのに必死になってしまった。見た目はやさしそうなんだけど、いざやってみると、意外に難しい。システムの面でかなり評価できるし、バランスがよくとれているゲームだ。
主人公が由美かおるに見えてしょうがない。あんまり操作性がよくないなあ。キャラクターが8頭身なのはいいけどそのせいで妙に小さくちまちましてしまって…。前作とくらべてどこが変わったのでしょうか？でもやる人はやるでしょうね。	ウルトラマンの動きが遅すぎて困る。操作性悪いし。ジャンプ中にウルトラマンが全然思いどおりにならない。せっかく決め技の光線使っても地味だしねえ…。格闘ゲームにしてはおとなしすぎるね。ゲームが始まったときのデモのウルトラマンはかっこいい。	デモ画面がなーんかヘン。ゲーム自体はわりと遊べた。炎がはけるようになると自分が強くなってうれしい。ただ自機の当たり判定がわかりにくいのと後方からの敵がどうしようもないのはなんとかしてほしい。オプションちゃんは超かわいくて好き。	評価できるほど見てないんです。ごめんなさい。でも編集部内の評価はいいよ。やりたいなあ。	文句なくストリートファイターⅡでしょうね。アクションやる人にはぜひおススメしたい。対戦も熱いしね。アクションだめな人はブラックハートがよろしいのでは？ちょっと変わってるのでなれるまで大変かもしれないけど。
スティールガンナーがなかったら、ナムコに絶望したくなるようなゲーム。感情を別にして、ほめる点が見当たらない。前作の主人公が女になっただけなんだもの。センスのないグラフィックが低予算映画のセットのようで笑えるけど。どこがシステムⅡなんだ。	TVそのもののナツカシ感覚はよい。が、せっかくならもっとマニアックに世界を追求してほしい。崩壊するビル街、科特隊の援護、児童合唱団の歌声。このへんはSNKのキングオブモンスターの方が上だな。いいセンいってるだけにツメが甘く感じられる。	結局プレイはできなかったけどドラゴンブリードっぽいフツーのヨコシューだったなあ。UPLは前作の「宇宙戦艦ゴモラ」がよく練られていただけに期待したいところだ。…しかし、少々UPLっぽくないような気も…。ゲームオーバーの画面が謎である。	コンピューターゲームならではの重力を無視したフィールドが、頭をチクチクと刺激してくれる。ジャイラスを思い出したのは私だけか？この手のパズルゲームは「どれだけ楽しめるか」でコインを入れるかどうか決めるから、あまり難しくないといいのだけど。	ゲームは未完成だったが、ジャレコの「WITH」の身体をのっとっていくというアイデアが楽しかったな。今まで敵だったキャラが自機となって走ってるんだから。(レリクス?)個人的にセガのニューキャラクター、青いハリネズミのソニックがお気に入りだ。

アンケート

順位	ゲーム名	26日	27日	合計
1	ストリートファイターⅡ（カプコン）	139	313	452
2	出たな!!ツインビー（コナミ）	64	196	260
3	スティールガンナー（ナムコ）	52	110	162
4	ラッドモビール（セガ）	42	82	124
5	R-360（セガ）	33	86	119
6	ローリングサンダー2（ナムコ）	24	80	104
7	ウイニングラン'91（ナムコ）	16	67	83
8	E.D.F（ジャレコ）	17	49	66
8	ドライバーズアイ（ナムコ）	17	49	66
10	ロボコップ2（データイースト）	17	44	61
11	コットン（セガ）	26	34	60
12	ゴルフィンググレイツ（コナミ）	26	33	59
12	ウルトラマン（バンプレスト）	20	39	59
14	ゴーリーゴースト（ナムコ）	12	43	55
15	ゆうゆのクイズでGO!GO!（タイトー）	19	34	53
16	ASOⅡ（SNK）	16	34	50
17	AS-1（セガ）	13	26	39
18	ガンフォース（アイレム）	14	24	38
19	クイズ宿題を忘れました（セガ）	8	26	34
20	バーニングファイト（SNK）	11	22	33
21	アタック（カプコン）	10	21	31
22	D^3-BOS（タイトー）	9	21	30
23	遊ARTS（タイトー）	7	21	28
24	シスコヒート（ジャレコ）	2	22	24
25	STG（テクモ）	11	9	20
26	覇沙夢（アイレム）	6	13	19
26	ブラックハート（UPL）	11	8	19
28	マッド ドック マックリー（カプコン）	4	13	17
28	スーパーバレー '91（ビデオシステム）	5	12	17
30	ラギ（アルファ/SNK）	5	11	16
30	With（ジャレコ）	5	11	16
30	チェックポイント（データイースト）	8	8	16
33	ウェルトリス（V-システム）	7	8	15
34	スーパーピンボールアクション（テクモ）	6	7	13
35	ストライクイーグルG-LOC（セガ）	9	2	11

※気に入ったゲームを3機種併記

その他のアンケート結果

★職　業	26日	27日	合計
メーカー	49人	39人	88人
オペレーター	53人	33人	86人
ディストリビューター	2人	2人	4人
プレイヤー	104人	347人	451人
その他	35人	76人	111人

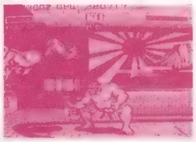
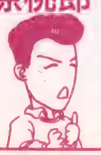
★性　別	26日	27日	合計
男　性	238人	539人	777人
女　性	8人	10人	18人

★年　齢	26日	27日	合計
17歳以下	11人	104人	115人
18歳	48人	115人	163人
19歳	52人	126人	178人
20歳	32人	76人	108人
21歳	32人	53人	85人
22歳	19人	28人	47人
23歳	5人	16人	21人
24歳	11人	8人	19人
25歳以上	36人	29人	65人

無回答は削除

'91 AOUショー クロスレビュー

今年はこれが面白い! 特選版クロスレビュー

評論家 \ ゲーム名	ストリートファイターII（カプコン）	スティールガンナー（ナムコ）	ラッドモビール（セガ）	ゴルフィンググレイツ（コナミ）	コットン（セガ）
					
石井賢司氏  北海道でＮＴＫ２店を経営している。つまらないゲームは許さない!! と手キビシイ。	前作の面白さそのままにＣＰシステムによるすばらしいグラフイック、サウンド、ゲーム性の奥の深さでグレードアップしたこのゲームは、さすがカプコンというしかない。　でも、できればあの"大型アップライト筐体"で出してほしかったなあ。	このゲームの最大の特長である今までこの手のゲームになかったスピード感がよろしい。でも個人的には、ナムコのもう１つの機種「ゴーリーゴースト」のほうが好きです。なんともいえないいい味してます。	最近Ｆ-１もののカーレースゲームが多い中で、久びさにアウトランの流れをくむ楽しいドライブゲームです。32ビットならではのリアルな演出もいいのですが、右側通行というのはちょっと異和感があります。これは慣れの問題でしょうが。	コナミさん御自慢の新しいタイプの３Ｄ画像がとても新鮮なゴルフシミュレーションです。ゴルフゲームの定番、Ｓ社の「スーパーマスターズ」にとって代わることができるでしょうか?	アニメファンはもちろん、一般の方にも楽しんでいただけるゲームです。多彩な攻撃法で、プレイヤーを引きつけます。
メーカーT氏  某一流メーカーに勤続38年のベテランゲーマー。ドット合わせの正確さには定評がある。	今回は正真正銘のストリートファイターの続編もの。基本的システムは前作と同じだ。前作の硬派な雰囲気とは打って変わり軟派?な登場人物達は、見ているだけで笑えます。筐体に圧力センサーつきのものはどこに行ってしまったのでしょうか?僕は悲しい。	システムは今までのガンシューティングと変わらないが、ストーリー展開が、一味違う。まるでアニメを見ているようだ。自分が本当の主人公になったような気分を味わえるぞ。ひとつ気になったのは撃ってはいけない人（民間人?）が多すぎるように思います。	32ビットＣＰＵ搭載ということですが、特にそう感じるところは、ありませんでした。コースが結構単調なのと、ドライブゲームにしては珍しくシフトレバーがないのが退屈さを感じさせる。本来のコース以外のところを走れるのは、なかなか面白いと思います。	ただのゴルフゲームと思いきやPSAC2という特殊なＩＣを使い、上下左右、自由自在に視点を展開できるという優れもの。鳥になった気分。が、かえってボールの飛んでいく方向が分かりにくいといううわさも…。この技術をほかのゲームにも生かしてほしい。	個性的な世界観、クリアデモは見ているだけで楽しい。一部に熱狂的なファンができそうだ。ゲームシステムが分かりにくい（説明不足か?）のが難点。２人でゲームを始めると、１ＰがＯＵＴになったところから２Ｐがスタートするのが納得できなかった。
石井ぜんじ  ゲーメスト編集長。マニアがやりこめるゲームを求めて、終わりのない旅を続けている。	パッと見て、売れるゲームだなという印象。グラフィックのそつのなさは、カプコンの技術の蓄積であり、そう簡単にはマネできまい。やってみても面白く、偶然性＆奥の深さで持続性もあると見た。でも、10点はちょっとオマケかな。	マニアに評価の高いガン・シューティング。やっぱりＳＦっぽくてカッコいいのが人気を呼ぶのであろう。しかし、しょせんはガン・シューティング。インカムだけ考えたら、オペレーションウルフにはかなうまい。でも、完成度は高いと思う。	久しぶりにヤル気の出るドライブゲーム。今や、マザーボードで体感ゲームが作れる時代になったのね。割と渋いのだが美しいグラフィック、見た時に何か他のドライブゲームと違う感じを与えてくれる所がよい。操作もカンタンでより一般向けかと思う。	回転、拡大・縮小、これだけやってくれればゴルフゲームファンも感涙にむせぶこと間違いなし。見た目のすごさはとにかくとび抜けている。でも、やってることはやはりゴルフ。ゴルフの面白さはちょっと別の所にあるんではないかと思う。	４点は少し辛めの点かもしれない。そつなく横スクロールシューティングにまとめていると思う。ある程度のインカム・人気は望めそう。しかし、個人的にはこの手のキャラは嫌いだし、特にやりたくなるようなアイデアは全く見当たらなかった。
やまかわ悠理  ハイスコア担当として参上。縦シューが不作なのが少々残念。現在ストII研究中(予定)。	テーブルタイプのみが少々さみしいが出来は最高。１対１もののゲームは超ロングヒットしにくかったがこの常識を打ち破れるかが見物。スコア集計は、さすがにキャラクター別では無理だがダブルＫＯなどで究極の勝負か!?	自分はガンシューティングはやらないほうだが、プレイヤーにとっては弾切れしないのや照準が表示されているのは良いと思った。演出面で、世界がＳＦという点で見ると一般人がどこまでやるかがヒットのカギを握る。読者にならおすすめ。	システム32のおかげで今までにない演出面での効果が得られている。操作もギアが無いので楽。ただ、ハイスコア集計という点で見ると、ラップタイムがないのがガン。ハイスコアラーがタイムをけずる楽しみがないとはセガらしくない。	初めてゴルフゲームを作ったとは思えないほどの出来。操作もそんなに難しくなく、ゴルフゲームをやっている人ならかなり先に進める。一般層、特にサラリーマンには確実にヒットするだろう。ドットが多少荒くなる場面もあるが許そう。	いかにも中・高校生向きなキャラクターである。ゲーム内容も、オプションが特殊なので一般人には手が出せないかもしれない。ゲーメスト読者ならおすすめできる。けど、敵が出す弾の量が少ないのは個人的には嫌い（楽なんだけどね）。
ずるずる  マップ職人としての評判は世に名高い。ラッドモビールの筐体に愛を感じてしまった。	いいんじゃない。アンケートでもトップだったし。前作がよくできていただけに、期待されるものが違うしね。こういう大物は、一目見ただけで判断するのは難しいけど、今年の超目玉であることは間違いないと思う。持続性は大丈夫かなあと心配。	今までのガンシューティングは、自機の移動に変化が少なく、ジリジリと敵の本拠地奥深くまで進む感じしかせず、爽快とはほど遠い。その部分を克服できた。ちょっと視点を変えることでこうも変わるとは。しかし日本でしかうけない気がするなあ。	今回のショーにでてたドライブゲームの中で一番だと思う。わかりやすいし、ゲームになっててリアル感がある。ハードに大きな進歩があった割に、昔から体感ゲームの絵は定評があったため、インパクトが弱くなってしまったのが残念。ちょっと苦しいね。	３Ｄの使用やボールのすぐ後ろからの視点など、新しいところが見られる。ちゃんとゲームにもなってるしね。マイナス部分は少ないけど、広いコースに自分の弾がとんでいくというあの気分（実際にコースに出てみるとわかる）。これがほしかったんですよね。	セガがシューティングをつくると、なんか妙なものができるような気がする。こういうキャラクターでプレイするのに特に違和感はないけど、これにセガ流?のストーリーがつき、アイキャッチが入ると…。こういうノリは好きなんだけど、どうなることやら。
遠藤ちゃら子  ゲーメスト唯一の女性ライター。アクションをこよなく愛している。ストIIに感動!!	前作同様完全にパターンではないのが面白さのポイントでは?それにキャラクターが選べるので１人クリアしたら次のキャラ…というふうにも遊べる。息の長いゲームになりそうな気配。グラフィックもやりたい心をくすぐるのよね。キャラクターも面白い。	見ていてすごい!と思いました。今までのガンシューティングより演出とかの点では上回ってると思う。ゲーム自体は今までにも出てるタイプだけど演出とかグラフィックは人をひきつける大きな要素だからみんなやると予想します。けっこううけるのでは?	ギアもない、非常にかたやぶりなドライブゲーム、という印象をうけましたねえ。グラフィックもリアルだし（ちゃんと遠くのほうが霧にかすんでるみたいにぼやけるんですよね）。操作感覚も結構実際の運転と近いみたいだし。やる人多いと思います。	最初見たとき「キレイだな」って思いましたね。システムもパットのときグリーンの上方とか横から見せてくれたりして親切。ただ、どうも打つとオーバーしちゃうみたいな…。そのあたりは直るのでしょうか。とりあえずゴルフゲームファンはやってみては。	まあかわいい、と思ったら実はけっこうバリバリのシューティングでした。でもシステムは複雑っぽい。よくわかるまでやり込んでないのでいまいち評価に困ってしまうけど。見ていておもしろそうだなーとは思いましたね。
栗原桃郎  アイランド担当。ゲームに限らず面白いものには目がない。精力的(?)な学生でもある。	とんでもない背景や異様な対戦相手がいかにも色モノ風だが、実は超遊べる戦力なゲーム。各ファイターの個性もよく考えられ、絵もうまいので見てるだけでもあきない。とどめに女の子もかわいい。プレイ時間が短いから、お金をばりばり喰われてしまいそう。	久々に「さすがナムコ」というゲーム。感心したのは視点の移動によってホバリング、ジャンプなどの自機パワードスーツの動きを表現している点。本当にメカを着込んだ主人公になった感覚、これが他のガンゲームと一線を画している。細かい演出もイカス。	背景が少しさびしいな、という気分だ。実車感覚はピカーだが、ドライブの爽快感ではアウトランの方が上かな。敵車間をすりぬけたりする時のスリルはすごいから実車運転のトレーニングにいいかもしんない。事故ればメチャメチャだし、おまわりさんこわい。	ゴルフゲームとしてはそこそこだが、ショットした時の視点の移動がすごい。こんな真似はゲームならではだ。ハードを生かすも殺すもセンス次第、というのを痛感。最優秀特殊効果賞をあげよう。（スーファミの「F-ZERO」といってしまえばそれまでだが）	主人公と妖精の漫才デモが、見ていて楽しい。バリバリのアニメ絵なのだが、狙ったというより単に趣味丸出しなだけなのがいさぎよい。ゲームはまあ遊べるかな。作ったのは究極のオセロやオーライルのサクセスという会社だ。とにかく変なノリのゲーム。

※AOUショー以前に発売済みのものに関してはクロスレビューの対象外といたしました。

'91 AOUショー座談会

アクション　シューティング　ドライブ
それぞれツブがそろっていた


トップ独走、ストリートファイターII。

元気ない大手メーカー

――91年のAOUショー、今回は全体的にどんな印象でしたか。

山河…ストリートファイターIIがよかったですね。他にコナミのゴルフィンググレイツが目立ちました。しかし、ショー全体では低調な感じがしました。

からっきい…僕も全体的に今ひとつだったと思います。今回のショーに限らず、最近続編ものが多いですね。続編ものは完成度はそこそこ認められるけどアイデアの点で物足りないと思います。

T・J…僕は逆に、今回のショーはそれなりの水準だったと思います。ウェルトリスやコットンは個人的には面白かった。続編ものにしても前作が面白いからこそつくられるのだし、ストリートファイターIIなんかは文句のつけようがないと思います。

ぜんじ…今回のショーはテーブルではストリートファイターIIが断トツでしたね。その他のテーブルゲームは大手メーカーに元気がありませんでした。

――ショーに対するメーカー側の姿勢はどうでしたか。

ぜんじ…学生向けのゲームに大手メーカーが力を入れていないという感じがしましたね。

栗原…いろいろ凝ったものは家庭用に、わかりやすく誰にでもできるタイプを業務用にという役割分担がはっきりしてきたのではないかと思います。

馬田…僕は、大手メーカーの「売らなければ」という姿勢ばかりが目について暑苦しい感じすらしました。売れ線ばかり狙いすぎてます。その点、UPLのブラックハートなどは作る側も楽しんでいるなというのが伝わってきて、救われる思いがします。

遠藤…大手メーカーと比べて、カプコン、コナミなどのソフトメーカーはマニア向けのゲームも作っていこうという姿勢が感じられました。

――大手メーカーの一般客ねらいについてはどう思いますか?

じいぶう…一般客ねらいは、都会ではそれなりにうまくいくと思います。しかし、普通の地方のゲームセンターで無理にアダルト層をねらったりしても逆効果になることも多いのではないでしょうか。大手メーカーが考えているようなヤングアダルト層は大都会にしかいませんよ。

ぜんじ…学生向けのゲームの需要はここ当分なくなることはないと思いますよ。今のところ、ゲーム人口が急激に増えて一般客の増加が著しいことは確かですが、学生の間のゲームの侵透も確実なものがあると思います。

馬田…他メーカーが一般客に傾いている時、どこかがマニア用に本当によいゲームを作れば必ずヒットすると思います。これは今までと変わりないんじゃないでしょうか。

断トツのストリートファイターII

――それでは各ゲームについて話をしていきたいと思います。

C・LAN…やはり何といっても群を抜いていたのはストリートファイターIIじゃないでしょうか。

からっきい…前作の不満点が解消されていて、かゆい所に手が届いたという感じです。

遠藤…自分の好きなキャラクターを選べるというのがよいですね。各キャラクターそれぞれとても個性的で魅力的ですし。

また、カプコンはランダム(偶然性)の要素を取り入れるのが非常にうまく、ストリートファイターIIでもこの要素がうまく生かされていると思います。特にこの点で、飽きない持続力のあるゲームになっていると思います。

ぜんじ…前作と比べて投げが加わって、一瞬の必殺のタイミングという別の面白さが加わりました。必殺技だけでなく小技の重要性も増して、格闘技ゲームとしては完成度が高いと思います。

C・C…まあ、とにかくゲーマーの本能がストリートファイターIIはやるしかないと叫んでいるわけですよ。

山河…難易度の点でも、とりあえず少しは勝たせてもらえるようになっているのでハマリの要素は少ないでしょう。学習効果も大きいゲームだと思うし、いいんじゃないでしょうか。

N・O…あえて欠点を言えば、テーブル版しかなくなって必殺技がちょっと出しにくくなった点と、名キャラクターの技の出し方を覚えたり慣れるまでに少し時間がかかるということです。

――ショーでアンケート2位の出たな!ツインビーについてはどうでしょうか。

じいぶう…前作と比べてスピードダウンがついた点など改善された点もあると思います。2周めはマニアにとって熱いゲームですが、1周めを客観点に見て、すごく面白いという感じはしません。

山河…3面くらいまでは死んでもそれなりに復活できる難度はよいと思います。でも、〝ここが面白い〟と言いきれる点がないような気はします。とはいえ、最近のゲームでは水準の高い縦スクロールシューティングだと思っています。

藤原…欠点をあげるなら、もう少し弾の見易いグラフィックにしてもらえたらと思い


声もかわいいツインビー。

'91 AOUショー 座談会



どこまで伸びるかスティールガンナー。

ます。また、他のシューティングのようにバリバリ残機が増えないのはさびしいです。

さて編集部おすすめは？

――スティールガンナーはガン・シューティングとしてはとても高い3位にアンケートの結果ランクされてますね。

こば…ダッシュしたり、飛び越えたりという画一性から脱した視点の変化はすごいですね。ストーリー展開はもちろんすばらしいし、メカ好きの人には涙ものでしょう。

からっきい…最近、とても1コインクリアなんて不可能という感じのガン・シューティングが多いでしょう。その点、スティールガンナーは1コインクリアはねらえる難度だし、ガン・シューティングにありがちな不親切さは解消されていたと思います。

ずるずる…ストーリー性、キャラクター性がショーでの人気の理由だと思うけど実際に発売された時は一般にウケるという感じじゃないかな。やっぱりガン・シューティングだもの。

それより、久しぶりの本格ドライブゲーム、ラッドモビールがとても印象に残りましたよ。あのゲームセンスはセガしかできないでしょう。

先の方がぼやけているようにわざとして、実車から見た時のリアル感を出していたり、コースの変化のつけ方もよい。ヘッドライト・ワイパーなどの小技もきいていて私は一押しです。

ぜんじ…他のメーカーが大型をあまり出していなかったので特に目立ちましたね。

C・C…32ビットのマザーボードシステムを使った大型ドライブゲームという点も評価すべきでしょう。

――他のゲームについてはどうでしょう。

からっきい…ローリングサンダー2は、前作をやっていた僕としてはちょっとがっかりしました。敵の動きも今ひとつだし…。

山河…まだ未完成という所は割引かないといけないでしょう。でも、システム2の機能を生かしている所はないような気がしました。

YOU・A…ウイニングラン'91はスズカGPよりさらに一般向けにゲームに近くなりましたね。実車感覚のシミュレーションから少し遠ざかったと思います。

T・J…コットンは難度は低いし、弾よけに専念できる面白いシューティングだと思いましたよ。

C・LAN…面クリアの画面なんて趣味に合わないし、僕は撃っていて爽快感がなかったけど…。

馬田…僕はブラックハートの方が好みだな。シューティングしてるという感じがあるし。

YOU・A…他に目立ったのはゴルフィンググレイツですね。何といっても。見た目のすごさ、拡大、縮小回転自由自在はすごいですよ。うけると思いますよ。

ぜんじ…では、実際にゲーセンに出回ってくる日を楽しみに。座談会を終わります。



32ビットの威力。ラッドモビール。

座談会出席者

C・LAN
古葉美一
からっきい
N・O
水島屋T・J
あああるじいぶう
やまかわ悠理
YOU・A
遠藤ちゃら子
栗原桃郎
ずるずる
馬田鹿夫
C・C
石井ぜんじ(構成)

'91 AOUショーを見て



'91年のAOUショーは、昨年のAMショーと同じく、大手メーカーは一般向けゲームへ、カプコン・コナミ・SNKは学生層へという方針の違いがはっきりと際立ったショーだったと思う。

そんな中で、学生層にうけそうな注目ゲームがカプコンのストリートファイターⅡだけであったのはゲーメスト編集部としては残念だったと言わざるを得ない。他の新作が今一歩だったのはアンケートの結果から見てもはっきりしていると思う。

もちろん、AOUショーのアンケートが即インカムの順位につながるわけではない。毎回、アンケート下位でも安定した人気の出るゲームは必ずある。かつてのコラムス等のパズル・スポーツ系のゲームがそうだし、マニア・学生向けのゲームでは最近ではカダッシュが良い例である。

この差はどこから来るのか。ショーで人気を博すのは見た目のインパクトの大きいゲームだと思う。2日間ではとてもゲームの持続性・真の面白さを見抜くのは大変だ。見た目のインパクトというのはもちろんとても重要なことで、見た目の華やかさのあるゲームがなくなるとゲームセンターから活気が失われてしまう。

今回、一目見ていいなと思えるのは前出のストリートファイターⅡ、コナミのゴルフィンググレイツ、セガのラッドモビールの3機種ぐらいだった。

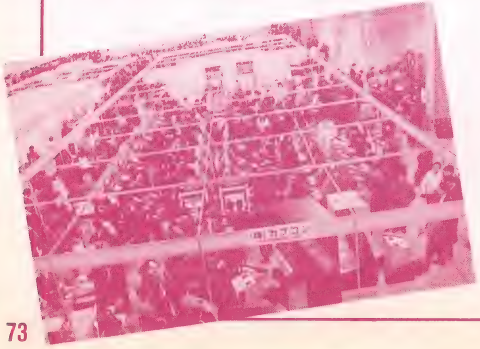
しかしスポーツゲームだと見た目にびっくりさせるにはハードの力を借りるしかない。なぜなら、スポーツはすでにみんなが知っているものだからだ。もし、これがキャラクターアクション、シューティング等のジャンルであったら、もっと想像力を働かせることができる。今までにない世界、ストーリー、キャラクター、動き、ルール、ゲームシステムとアイデアさえあれば、プレイヤーの目をくぎつけにできるのではないだろうか。

最近、一般層にわかりやすいスポーツゲームを各社が競って開発している傾向が見られる。ゲーム人口が増え、一般客が増えてきている今、ドライブ・スポーツゲームをねらうのは間違った方針ではないと思う。しかし、それゆえ、キャラクターアクション、シューティングの学生向けのゲームがあまりにもおろそかになっていないだろうか。

ファミコン世代の年齢の上昇に伴って、ゲームを知り尽くしているプレイヤーは確実に増えていると思う。かつて、ドラゴンスピリットはヒットゲームで3位以内に入ったことはなかったのに、ドラゴンセイバーは1位を獲得している。学生層は健在であって、いつの時代にも確実にインカムを稼げるターゲットのはずだと思う。

特に、シューティングのファン層は今や学生にとどまらず、サラリーマンのファンも多い。そんな中で、シューティングの新作はSTG、コットン、ブラックハートくらいしかなく、大手メーカーの気合の入った新作がなかったのは奇妙でさえある。

大手メーカーがこの路線でこのまま進むのか、学生向けゲームに戻ってくるのか注目して見守りたいと思う。



大募集!!

君の企画がゲームになる!!

君の日頃のゲームへの熱意と才能が
スリリングに試されようとしている
……とはいっても、これは君のきらいな入試でもなければ
卒業試験でもない。もろもろの試験とはなんの関係もない。
ゲームが好きなら誰でも平等に参加できる課題なのだ。

君ならどうする!?
考えられる限りの魅力あるプレゼント

自分から言うのもナンですが、実はプレゼントには頭を悩ませた。この企画に応募していただくのはすべてゲーメストを支えてくださっている方々——とすれば、ゲーメスト大賞に賞金100万円だから最優秀賞は10万、いや20万円かな(チャチイって?)という具合に、気をつかったんですよ。ところが、カプコン開発陣はやっぱり違う。

「いえ、ゲーメストさん、お金というよりもっとも応募してくださる方がもっとも喜ぶことを考えてみましょうよ。たとえば秋にAMOAショーがアメリカで開かれますから、そこに最優秀者をご招待して、カプコン太郎(開発者)がご案内するというプレゼントはどうでしょう」

うーん、儲かっている会社の開発者の言うことは違う。かっこがええ。ゲーメスト編集者はなにも言えず、ただ感心して以下の通り賞品を定めたのである(カプコン太郎の言うがままであった)。

■これが募集要項だ

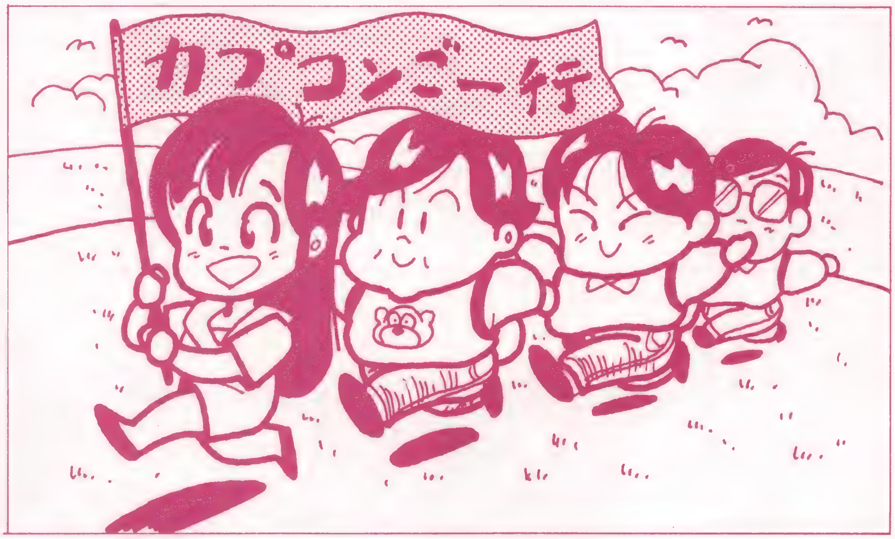
【締切】
平成3年7月31日消印有効

【発表】
平成3年9月30日発売11月号のゲーメスト誌上

【実施要項】
優秀作品を厳正な審査により選出し、表彰いたします。

●応募の際はA4サイズのレポート用紙またはデザイン用紙を使用のこと。必ず封書でお願いします。イラスト同封の際は、折れないように特にご注意ください。

応募用紙には住所、氏名、年齢、性別、職業を明記してください。



増刊号第2弾「ザ・ベストゲーム」の発射は満月の夜——6月19日に変更された

ええ——っ、
な——んてこった!
いかにもゲーメストらしいぜ!
と笑っているあなたに——



言い訳させてほしい。実はですね…え?言い訳する時のセリフはいつも同じだな、なんて言わないでくださいよ。実はですね…。いろいろと事情が…。

まずですね、インベーダー以来のすべてのゲームのリストづくり、その資料——データとか写真をそろえるのがほんとーに大変で、メーカーのご担当のみなさんにも大迷惑をかけまくって集めといて、その作業もほぼ完了。

S社のHさんには「ゲーメストさん、倉庫の中まで資料探ししましたよ」と言われて恐縮。ほんとうにありがとうございます。ご迷惑かけました。

ということで、これが第一の言い訳。

次に、それぞれのゲーム、それぞれのテーマを各編集員が手分けして書いているのですが、その書き手が本誌と同じライターなので…。

つまり、本誌は月刊で、書き終わったと思ったらすぐ次の取材、ということで休む間もなく…かくて増刊号のほうを後回しにしてしまって(時間はたっぷりあると思ったんだが…)それで…。

これが言い訳の第二。

でも、言い訳をいくら書いても仕方がないのでこのくらいにします。

肝心の内容のほうは——これはもうまかせてください。間違いなく充実したものになります。

だれかが絶対まとめなければならなかったビデオゲーム史、全資料をゲーメストがゲーメスト風味でまとめたぞーと自慢できるものになるはずです。

期待してください。次号では内容の一部、あるいは構成をご紹介できるようにします。よろしくね。

ゲーム企画

いまゲーメストとカプコン開発陣から熱球が投げられた・・・・・。

【賞品】
●最優秀賞　1名
AMOAエキスポ'91（米国コインオペレーション業界の秋のイベント）にご招待。引率者はカプコン太郎、同行者はゲーメスト編集長。
●優秀賞　2名
カプコン・オリジナル基板を1枚贈呈。
●3席　10名
カプコン・オリジナルジャンパーおよびゲーメスト・スタッフジャンパーを1組にしてプレゼント。
●参加賞　200名
カプコンテレカ「ストライダー飛竜」か「ファイナルファイト」のうち1枚を200名の皆さんに。
（参加者の中から抽選）

【あて先】
〒101　東京都千代田区内神田1―15―15　柴田ビル
株式会社新声社　ゲーム企画大募集係

【ご注意】
●応募作品は返却しません。
●応募作品のうち受賞作についての著作権は主催者（株式会社新声社および株式会社カプコン）が所有するものとします。

【最後のご忠告】
最優秀賞まちがいなし―と自信のある方は、10月末のスケジュールはあけておこう―

主催　株式会社新声社
株式会社カプコン

こうすれば万全！ 企画書の書き方

カプコン太郎

せっかくのすばらしいアイデアと練りに練ったプランがあっても、適切な表現の方法・仕方ができてないと、そのアイデアやプランのすばらしさが相手に伝わらない。
そこで、ズバリ！カプコン開発者からアドバイス。「こうすれば万全、企画書の書き方」。よく読んで、さあ始めよう!!

ゲームの全体像をきちんとイメージする

ラフな企画書でも書きながら、ゲームの全体像をイメージしましょう。この段階でイメージを固めておかないと、自分が何をしたいのかがはっきりしなくなってきます。目をつぶって頭のなかで、自分のゲームをプレイしてみましょう。コイン投入からエンディングまでプレイできるようになればベスト。ここまでできれば、後は自分のイメージを実際に紙に書くだけなので、後々作業が楽になります。

コンセプトを決める

初めて耳にした人もいると思いますが、簡単に説明すると「このゲームをつくるということを第三者に納得させるための理由」です。主なコンセプトの例を挙げておきます。
●なぜ、このゲームを作ろうと思ったのか？
●このゲームはどういうゲームなのか？
●このゲームの特徴（セールスポイント）は何なのか？
●どういった層を狙っているのか？（男性、女性、アダルト、中高生、一般向け、マニア向け、など）

時期を考える

時間は刻々と変化していきます。その流れにマッチしたものを考えるのもよいでしょう。オリンピック、ハレー彗星、F-1、プロ野球開幕、また季節、はやりのゲーム等も考慮してください。
ゲームの開発には時間がかかるので、ある程度の先読みが必要です。

分かりやすく書くこと

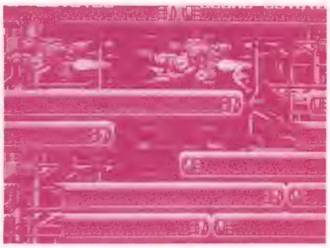
企画書の一番の目的は、第三者に「今、私はこういうことを考えています」ということを伝えるものです。今相手が目の前にいて、身ぶり手ぶりを交えてしゃべったとしても、自分の思っていることを100%伝えるのは難しいもの。ましてや文章のみでは、なおさらです。そこで、少しでも分かりやすくするために以下のことを心がけてください。
●読みやすい文字、文章を書く（うまい文字や文章を書けという意味ではありません）
●イラストや表などをふんだんに使う（レイアウトも工夫する）
●全体の流れを考える
●矛盾のないようにする
●目次、ページをつけ、見出しを活用する

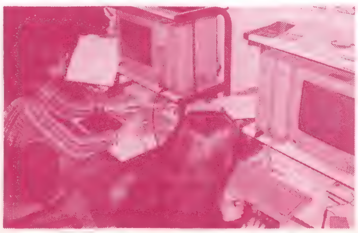
一度、出来上がった企画書を友達にでも見てもらうとよいでしょう。意味が伝わらないようでは修正する必要があります。



スコルピウス

ゲーメストB-TYPEスタッフの血と汗と涙の結晶であるスコルピウス、いよいよ発売がせまってきました。プレイした人の感想を聞いてみると、「あまりに難しい」「超簡単！」「面白い」「動いてるねえ！」などと意見がバラバラです。早く読者のみなさんにもプレイしてもらいたいのですが、近くにパソコンショップがない、という方か、買えるかどうか不安で夜も眠れない、という方のために読者サービス部でも販売します。今月号の郵便振替で注文してください。X68をもってない人も試しに買ってみるのはどうだろう。意外な楽しみ方がみつかるかも……。


地形派の人にはコレ!!


全神経をモニターに集中させてるGODとちゃら子。

安心したい人はこれだ!!

発表

第3回 ゲーム懸賞論文入選作品 第2席

僕たちの行方

藤原城嗣

大阪府（18歳・学生）

願いはかなったのか?

僕たちの願いはかなったのだろうか？

街へ出てゲームセンターに入りそこで「トレンド」というような形容詞をフル装備した男女の小集団を見る時、僕は自分にそう問いかける。確かに、そういった今までにないゲームセンターの状況を見ていると、「不良の溜り場」「おたくの集会場」といったゲームセンターのイメージは世間からなくなりつつあるように見える。

ゲームセンターに対する偏見が除かれ、ゲームがごく普通の趣味になること。そして、いろいろな、たくさんの人々が何の気兼ねもなくゲームセンターでゲームを楽しめるようになること。それらの実現が僕たちゲームフリークの願いだった。そして僕たちの願いはかなったように見えるのだ。

しかし、何かが違うように僕には思えた。「誰もが気兼ねなくゲームセンターでゲームを楽しむ」という状況の持つ意味が、僕の想いの中と現実とでは違っているような気がしたのだ。しかし、何ゆえに？

この不可解さを解く鍵になったのが、「アミューズメント・スクエア」という言葉だった。これは、マイナスイメージが定着してしまった「ゲームセンター」という言葉に代わるものであり、特に、最近マスコミに何度か取り上げられた新傾向のゲームセンターに対して使われるらしい。

そしてマスコミ記事によれば、そういった「アミューズメント・スクエア」には、例えば他の産業とお近づきになったり、店の雰囲気づくりに趣向を凝らしたり、といった新しい試みがなされている。それらの試みは「トレンディー」というイメージづくりを狙ったものなのだが、しかし、ここで注目すべきはそれらの試みがゲームセンターという場所、建物に対してのみなされており、ゲーム自体については何も試みられていないということだ。そしてもし、今のゲームセンターの状況がこういったイメージ戦略によって生じたものであれば、ゲームは楽しいもの、価値あるものだと多くの人に知ってほしいという願いは、目に見える状況とは裏腹に、かなっていないことになる。これが僕の不可解さの理由の一つだった。

アミューズメント・スクエアが狙っている、いわゆるヤングアダルト層はゲーム以外の遊びも多く知っているのだから、トレンディーなイメージとテトリスやUFOキャッチャーの二番煎じだけで彼らをゲームセンターに留め置くのはおそらく困難であり、近い将来ゲームセンターが今度は「流行遅れ」のレッテルを貼られる可能性もあるわけだが、しかし、たとえそうなっても、ゲームセンターはもはや非行の象徴ではないということを広く示したという点で、大きな一歩を踏み出したといってもいいと思う。あとは、素敵なゲームを出していけばいい。きっと以前より多くの人が楽しんでくれるだろう。

しかし、理由はもう一つあるのだ。今まで述べてきたように、今のゲームセンターの状況はゲームフリークの願いへの一歩前進だといっても差し支えないと思う。しかし、では、この状況に至るまでの過程で、僕たちゲームフリークの力が発揮されたことがあっただろうか？僕たちはビデオゲームが好きだ。だから不良の遊びだとか、下らないとかいわれれば怒ったり嘆いたりして…その想いをゲーメスト等のゲーム誌にぶつけてきたのだった。しかし、ゲームに対する偏見を持っている、あるいはそれを作り出す人々がそれらを読むことはありえない。マスコミに手紙を書いた人もいる。親と話し合った人もいる。校長先生に直訴したというのはウソスコアラーの所業だったらしいが、教師と話し合った人もいるし、街でアンケートをとった人までいる。僕たちは僕たちなりに懸命だったと思う。

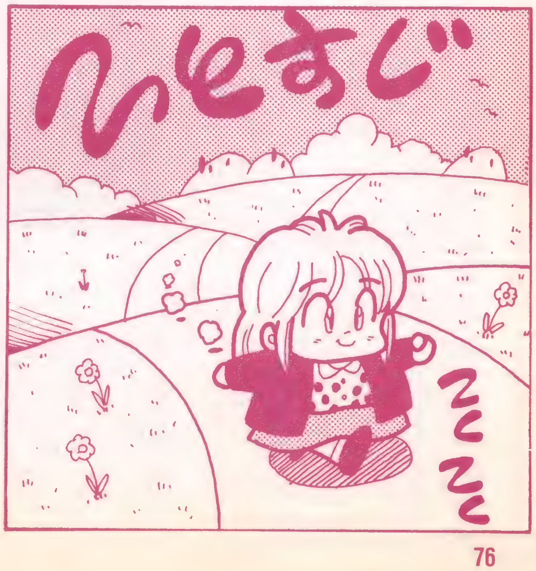
しかし、僕たちは大事な事実を忘れていたのではないだろうか。ビデオゲームは産業であり、ゲームセンターは商売をしているのだということを、全く考慮していなかったのではないだろうか。

やっぱりお金が…

例えばここに、本当に非行の温床となっている薄暗いゲームセンターがあり、そこの経営者が不良がゲームに落としていく金（当然、恐喝した金である）で生計を立てていたとする。フリークにとっては許し難い存在だろう。しかし、誰にその経営者に向かって「あなたの家族が路頭に迷ってもいいから店を健全にしなさい」という権利があるだろうか。これは極端なたとえかもしれない。しかし、とりあえずは生活が保証されている身でゲームを趣味としているフリークと、ゲームを仕事としているゲーム業界人とでは、考え方に埋め難い隔たりがあって当然なのだ。僕たちの好きなビデオゲームの行く末を決めるのはゲーム業界だが、その業界を大きく動かせるのは金の力だけなのだ。中には、フリークと同様にゲームを精神的に大切に思って、理想や自尊心を抱いて仕事をしているオペレーターもいると思う。しかし、オペレーターが全員同じ理想を抱いているわけでもなく、あるいは理想を持っていてもそれを実行できない環境（店の不景気や他店とのしがらみ等）にあるオペレーターもいるかもしれないというわけで、大きな動きにはならないのだと思う。

ここで、再びアミューズメント・スクエアに目を向けてみる。この新傾向ゲームセンターが主な客として狙っているのはヤングアダルト層（僕たちが「一般客」と呼んでいる人たちと大体重なる）なのだが、その理由はといえば、彼らが、経済力と流行を担う力の持ち主であるためらしい。つまり、彼らを引きこめば、店の収益が上がり、「トレンド」という社会的地位をも得られるのだ。そして、先に述べたトレンディーなイメージづくりについて付け加えれば、トレンディーなイメージを保つため、つまり、ヤングアダルト層を留め置くための手段として、学生服での入場や小さい子供だけでの入場を断る、つまりトレンディーでない存在の排除が採られているのである。かつて、ゲームフリークがトレンディーだといわれたことがあっただろうか？

そして、あんなに金のかかる施設をいくつかのメーカーが建てていることから見ても、業界はアミューズメント・ス



クエア路線に積極的なのだ。

このことから、ゲーム業界は、金にならない理想ばかり追求するフリークよりも、フリークにはない現実的な力を持つヤングアダルト層を選んだとはいえないだろうか。そして、彼らを留め置くためならフリークを締め出すことも辞さないかもしれない、とは…。

何もアミューズメント・スクエアだけからフリークが締め出されるとは限らない。ヤングアダルト層を狙う、ということが業界の全体的な選択ならば、普通のゲームセンターでも、締め出されないまでも肩身の狭い思いをすることは十分ありうる。あるゲームが好きだから、やりこみ、上手になるとプレイ時間が長くなって客の回転が悪くなり、インカムが落ちる。通ううちに他の常連と知り合い、話しこみ、その輪が広がると、常連がハバをきかせて入りづらい店という評判が立つ。筐体を叩くことも「愛情表現だ」という人もいるが、それが周囲の人間とその筐体にあまりいい影響を及ぼさないのも事実である。ゲームへの愛情は、ゲームセンターではことごとく裏目に出るものらしい。

これでもし業界の狙いどおりにヤングアダルト層が定着し、フリークを締め出しても十分に採算がとれるとなれば、もはやゲームセンターにとってフリークは必要ない存在になる。その時、ゲームフリークは一体どうすればよいのだろうか？

ゲームと、ゲームに対する想い、そして思い出。僕たちにとって大切なもの。オペレーターの中にも、それらを価値あるものだと思う人がいるかもしれない。しかし、それらは金にならない。だから、最後の最後でゲームセンターはフリークと運命を共にはできない。そして、それは仕方のないことなのだ。

希望はあるか

僕たちは、もっと自分たちについて、いろいろなことをわきまえなければならないと思う。僕たちゲームフリークには、ヤングアダルト層のような経済力も流行を担う力もないこと。僕たちはゲームセンターの支配者ではないこと。そして僕たちにとってゲームは大切なもので、それゆえにゲームに関する諸問題について考えをめぐらせたり行動したりできるのだということ…。

そして、ゲームについても様々な現実を知らなければならないと思う。

そうして、僕たちにできること、僕たちがやってはならないことを探していくのだ。雲をつかむような話だが、もし、自分にとって大切なビデオゲーム、あるいはその行く末を決めるゲーム業界にとって自分が不必要な存在であることに耐えられないのなら、ここから始めるしかないのではないだろうか。

街へ出てゲームセンターに入れば、そこではゲームフリークが願った通りの状況を見ることができる。

しかし、それがゲームフリークの願いの実現への大きな一歩となるのか、ゲームセンターからゲームフリークが締め出される将来の暗示となるかは、やはり、ゲーム業界の人々の判断にかかっている。

しかし、僕たちゲームフリークがその判断に影響を与えられるかもしれないということ、その希望ぐらいは信じてもかまわないと思うし、僕は信じる。すがる。

何かに真剣になっている人、熱くなっている人は物笑いの種になりがちだから、僕もきっと笑われているだろう。しかし、一生、ということはありえないだろうが、僕はきっと明日もフリークだし一週間後もフリークだろう。だから今の僕には、信じることも、探すことも、ゲームについて考えることも、やめることはできないのだ。

批評

藤原城嗣さんは、懸賞論文の第1回、2回にも入選された常連です。2回の前回はストライダー飛竜への思い入れを書いたものでしたが、3回目の今回は1回目のようなゲーム産業とプレイヤーとのかかわりを書いたものになっています。

今回は、現実のゲーム産業を支えているものはお金であるという認識が、彼女に重くのしかかっているように見えます。ゲームは価値あるものだと思う純粋な心と、裏腹な現実。第1回から2年あまりが過ぎ、ちょっとした迷いが彼女の論の切れ味を鈍らせているという感じがします。現実を見つめすぎたゆえに、第1回の時の鋭さが欠けていたのが残念です。

しかし、根本的な視点の鋭さ、冷静な分析力はさすがで、それに加えて男性にはなかなかない独特のセンスが加わっていると思いました。これからは、現実を乗り越えてよりしっかりとしたゲーム産業への意見を作り上げていかれることを期待します。（ぜんじ）

AOU ゲーム場について アンケート ご協力ありがとう



たくさんのハガキありがとう。梅原AOU会長も喜んでます。

豪華景品当選者大発表!

ゲーメスト1月号のAOUのアンケートに協力してくれたみんな、どうもありがとう。
おかげで、貴重な資料を得られたぞ。その資料をみんなにも大公開だ。

1カ月に平均何回ゲーム場に行きますか。

回　数	1回～5回	6回～10回	11回～15回	16回～20回	21回以上
回答数	1,188	850	349	439	263
比　率	38.4%	27.5%	11.3%	14.2%	8.5%

1回ゲーム場に行くと、いくら位使いますか。(円)

金　額	～200	201～500	501～1000	1001～2000	2001以上
回答数	602	1,592	609	223	63
比　率	19.5%	51.5%	19.7%	7.2%	2.0%



1回ゲーム場に行くと、どの位いますか。(分)

時　間	～30	31～60	61～90	91～120	121～180
回答数	335	924	422	714	585
比　率	10.8%	29.9%	13.7%	23.1%	19.0%

どのようなときにゲーム場に行きますか。(複数回答)

項　目	ゲームが目的	ストレス解消	時間つぶし	何かのついで
回答数	2,645	453	424	413
比　率	67.2%	11.5%	10.8%	10.5%





抽選会は2月6日東京のホテルフレンドにて行われました。左の写真は読者代表で参加してくれた2人。左から蘭陀鵡君とMM²君。

ゲーム場の雰囲気はどうですか。

項　目	とても良い	良　い	普　通	悪　い	ひどく悪い
回答数	373	1,354	1,180	162	14
比　率	12.1%	43.8%	38.2%	5.2%	0.5%



ゲーム場は以前より変わったと思いますか。

項　目	とても良くなった	良くなった	変わらない	悪くなった
回答数	618	1,849	539	79
比　率	20.0%	59.8%	17.4%	2.6%

校則でゲーム場に行くことを禁じるのは必要と思いますか。

項　目	必要ないと思う	やむをえないと思う	必要と思う
回答数	2,496	524	56
比　率	80.8%	17.0%	1.8%

あなたは家庭用テレビゲームを持っていますか。

項　目	持っている	持っていない
回答数	2,631	448
比　率	85.1%	14.5%

※それぞれ無回答は除く。



●けっこう緊張

抽選会場は、まるでどこかの重役会議のようだった。けっこう気楽な気持ちで来たけど、実際のプレゼント抽選会場に行ってみると、自分のかっこうが場違いであることを思い知らされた。

会がはじまり、AOU会長、他の方々の話の後、抽選会にうつった。抽選会の中で自分の仕事は、AOUショーのチケット20人分とスーパーファミコン1人分と親子電話1人分だけだったけど、けっこうプレッシャーがかかった。

最後のほうでハプニング(!?)があったが何とか抽選が終了した。

蘭陀鵡

●厳格な抽選だったぞ!

今回の抽選会の中で、一番印象に残っているのは「ゲームセンターからアミューズメントの場へ」というAOU会長のあいさつである。

これはAM業界の発展の方向がメーカーだけでなく、我々ゲーマーにもかかわってきたということではないだろうか。

抽選会のほうはAOU広報委員会立会いのもと、厳格な抽選が行なわれ、多数の豪華な賞品が当たりました。

P.S. 14才で親子電話が当った方、その葉書を引いたのは私です。

MM²

アンケート 景品当選 発表

ビデオカメラ(ソニーTR75)
小谷政弘君(広島県)
ビデオテレビ(ナショナルTH-14VT1)
市川崇之君(新潟県)
パーソナルコンポ(ソニーPIXY-P33X)
江田信一君(佐賀県)
コードレス電話(シャープCJA320)
飯沢洋一君(埼玉県)
服部賢人君(愛知県)
スーパーファミコン(任天堂)
片田宣之君(東京都)
鹿島真一君(東京都)
増田純一君(埼玉県)
川出公貴君(愛知県)
AOU1991招待券
伊藤忍君(北海道)
稲田政勝君(茨城県)
染谷好博君(東京都)
木村幸生君(愛知県)
門並孝洋君(三重県)
本田耕平君(兵庫県)
本庄元樹君(兵庫県)
片山兼次君(奈良県)
青山浩司君(岡山県)
大江昭一君(長崎県)
斉藤剛君(神奈川県)
田中清久君(神奈川県)
吉野信行君(神奈川県)
土谷竜一君(熊本県)
二村吉彦君(大分県)
柴野公大君(東京都)
八木建夫君(東京都)
児玉慎太郎君(東京都)
をはじめ100名

出たな!! 宇宙堂の野望セール!!



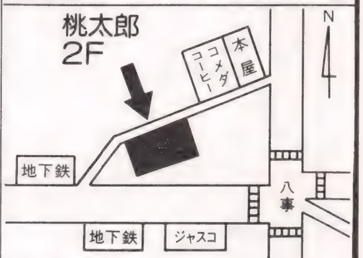
あ	あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥30,000
い	1943	タテ	カプコン	¥13,000
	1943(改)	タテ	カプコン	¥15,000
	イメージファイト	タテ	アイレム	¥38,000
	イーアルカンフー	ヨコ	コナミ	¥7,000
え	A−JAX	タテ	コナミ	¥35,000
	エイリアンズ	ヨコ	コナミ	¥48,000
	エクスタミネーション	タテ	タイト	¥12,000
	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
	〃(ペアプレイ)	タテ	アルファ	¥5,000
	SRD	タテ	DECO	¥11,000
	F−1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
	エレベーターアクション	ヨコ	タイトー	¥6,000
	MVP	ヨコ	SEGA	¥42,000
	エアーデュアル	タテ	アイレム	¥43,000
	エイリアンストーム	ヨコ	SEGA	¥45,000
お	オーライル	ヨコ	SEGA	¥38,000
か	カロリーくんvsモグラニアン	タテ	SEGA	¥5,000
	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,500
	カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥15,000
	空手道	タテ	DECO	¥5,000
	カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥42,000
	カベールP付	ヨコ	タイトー	¥28,000
き	キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥13,000
	ギガス(P付)	タテ	SEGA	¥7,000
	奇々怪界	タテ	タイトー	¥7,000
	球界道中記(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
く	クォース	ヨコ	コナミ	¥16,000
	功里金団	ヨコ	タイトー	¥16,000
	クイズ捕物帳(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥10,000
け	源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥22,000
こ	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
	ゴールデンアックス	ヨコ	SEGA	¥42,000
	ゴールデンアックス(ROM)	ヨコ	SEGA	¥25,000
	子連れ狼	ヨコ	日物	¥13,000
	コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥40,000
さ	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥7,000
	サイドポケット	ヨコ	DECO	¥7,000
	侍日本一	タテ	タイトー	¥7,000
	サイキック5	タテ	ジャレコ	¥10,000
	最後の忍道	ヨコ	アイレム	¥38,000
	サイコニックオスカー	ヨコ	DECO	¥16,000
し	ジャングラー	タテ	コナミ	¥5,000
	シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
	上海	ヨコ	サン電子	¥9,000
	少林寺ロード	タテ	コナミ	¥5,000
	獣王記	ヨコ	SEGA	¥33,000
	地獄めぐり	ヨコ	タイト	¥18,000
	ジュジュ伝説	ヨコ	DAD	¥38,000
	実力プロ野球Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
	シャドーダンサー	ヨコ	SEGA	¥45,000
す	スペースパイロット	タテ	コナミ	¥3,000
	スーパーライダー	タテ	タイトー	¥5,000
	スペースポジション	タテ	SEGA	¥6,000
	スチャラカ空中戦	ヨコ	DECO	¥7,000
	スカイソルジャー	タテ	SNK	¥23,000
	スノーブラザーズ	ヨコ	タイト	¥38,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥8,000
	スーパーコントラ	タテ	SNK	¥38,000
せ	セクションZ	ヨコ	カプコン	¥9,000
	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥35,000
そ	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥5,000
	ソニックブーム	タテ	SEGA	¥33,000
た	大旋風	タテ	タイトー	¥28,000
	ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥25,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥19,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
	XXミッション	タテ	UPL	¥11,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥18,000
	ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥35,000
	タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥5,000
	ダークシール	ヨコ	DECO	¥38,000
	大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥50,000
	ダーウィン4078	タテ	DECO	¥9,000
	達人	タテ	タイト	¥38,000
	ダンガー	タテ	日物	¥9,000
ち	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,500
	チャンピオンベースボール	ヨコ	アルファ	¥3,000
つ	ツインイーグル	タテ	タイト	¥38,000
て	テラフォース	ヨコ	日物	¥12,000
	テトリス	ヨコ	SEGA	¥55,000
	テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
	DJボーイ	ヨコ	SEGA	¥35,000
	天聖龍Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
と	トップローラー	?	ジャレコ	¥5,000
	トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
	DR.トッペル探険隊	タテ	タイトー	¥9,500
	ドッジボール	ヨコ	テクノス	¥7,000
	TONMA	ヨコ	アイレム	¥38,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥14,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥38,000
	どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイト	¥8,000
に	忍者君・2	ヨコ	UPL	¥9,000
	ニャンニャンパニック	ヨコ	コナミ	¥17,000
	忍者龍剣伝(ROM)	ヨコ	テクモ	¥10,000
ね	ネクストスペース	タテ	SNK	¥12,000
は	バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥5,000
	バブルボブル	ヨコ	タイト	¥23,000
	バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥6,000
	P・ビリヤード	ヨコ	SEGA	¥7,000
	バーディートライ	タテ	DECO	¥30,000
	ハットリス	ヨコ	V・S	¥13,000
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
ひ	ビッグプロレス	タテ	テクノス	¥3,000
	PIT & RUN	タテ	タイトー	¥6,000
	ピンボールアクション(P付)	タテ	テクモ	¥8,000
ふ	ブータン	タテ	コナミ	¥3,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥28,000
	ファイアートラップ	タテ	DECO	¥6,000
	ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥18,000
	フラッシュポイント	ヨコ	SEGA	¥30,000
	〃(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
	ブラックドラゴン	ヨコ	カプコン	¥13,000
	ファイナルブロー(ROM)	ヨコ	タイト	¥9,000
	ブロックシード	ヨコ	SEGA	¥40,000
	〃(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
	無頼拳	タテ	カプコン	¥10,000
へ	ペンギン君ウォーズ	ヨコ	UPL	¥5,000
	ベイルートⒷ	ヨコ	SEGA	¥30,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥13,000
ほ	ホットスマッシュ(P付)	タテ	タイトー	¥8,000
	ボンビングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥35,000
ま	魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
み	Mr.五衛門	ヨコ	コナミ	¥6,000
	Mrヘリの大冒険	ヨコ	アイレム	¥38,000
	ミステリアストーン	タテ	DECO	¥8,000
む	ムーンウォーカー	ヨコ	SEGA	¥48,000
め	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
	メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
も	モンスターレアⒷ	ヨコ	SEGA	¥30,000
	〃(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
や	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
よ	4−Dウォリアーズ	ヨコ	SEGA	¥8,000
ら	ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥22,000
	ラビリンスランナー	タテ	コナミ	¥15,000
	ラストデュエル	タテ	カプコン	¥12,000
り	リングファイターズ	タテ	タイトー	¥5,000
	リベンジオブドウ(P付)	タテ	タイトー	¥9,000
	リングの王者	ヨコ	コナミ	¥22,000
	琉球	ヨコ	SEGA	¥38,000
れ	レッスルウォー	タテ	SEGA	¥33,000
ろ	ロボコップ	ヨコ	DECO	¥28,000
	ロードオブキングⒶ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
わ	ワンダーボーイ	ヨコ	SEGA	¥6,000
	ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,500
	ワンダープラネット	タテ	DECO	¥9,000
	〃(ROM)	タテ	DECO	¥5,000
	ワースタ88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥3,000
	ワースタ89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
	ワースタ90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
	ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000

★ 麻雀 ★ 花札 ★

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥5,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
まゆみ危機一髪	ヨコ	サンリツ	¥5,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥8,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥9,000
七次元の妖精達	ヨコ	ダイナックス	¥22,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥18,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥20,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥23,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
麻雀遊戯	ヨコ	ビスコ	¥25,000
麻雀キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥3,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥3,000
セカンドラブ	ヨコ	日物	¥3,000
ロイヤルクィーン(BET)	ヨコ	日物	¥30 00
制覇	ヨコ	日物	¥3,000
家元	ヨコ	日物	¥3,000
ハウスマヌカン(六本木)	ヨコ	日物	¥5,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥13,000
ギャルの開花	ヨコ	日物	¥15,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥9,000
花のもも子組	ヨコ	日物	¥9,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥13,000
パニックスタジアム	ヨコ	日物	¥22,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥20,000
麻雀クラブ90	ヨコ	日物	¥18,000
トリプルウォーズ2	ヨコ	日物	¥22,000
テレフォン麻雀	ヨコ	日物	¥9,000
麻雀ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥9,000
麻雀ピープショー	ヨコ	日物	¥9,000

麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
ⓋⓇ Ⓥ、Ⓡ両方対応…………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00〜PM 11:00
祭日 PM 1:00〜PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

ゲームセンターのゲームは他の16ビットホビーマシンと違いコストをあまり考えずに発売されますので映像や音、スプライトは、市販されているゲームマシンとの差は、歴然としています。そんなゲームセンターのゲームを自宅で体験してみませんか?きっと満足することでしょう。

今ならめずらしい「アッ」と驚く基板が安く買えるかもしれない。TMゲームクラブバーゲンセールがまたまた始まります。期間は3月17日から4月21日までです。売切れ出してきますのでお早目に玉屋へGOだ。これから基板を始める方でもこれを機会に購入してみましょう。



☆基板在庫2000枚以上。
☆購入前、購入後のメンテナンス、その他も万全です。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。
☆ショールームでゆっくりゲームを楽しめます。

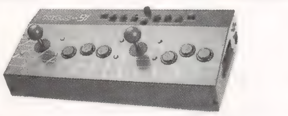
☆超高価PCB. ワルキューレの伝説、テトリス、グラディウスⅢが当たるビッグボーナス☆

★プレゼント

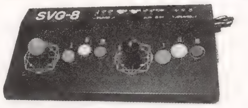
な、な、なんと、あのワルキューレの伝説(その他高価基板)が当たるチャンスだ!!

★応募要項　あなたが今一番欲しいと思っているゲームセンター用のゲーム(大型機を除く)3点と、ご意見、ご希望、ご感想と住所・氏名・年齢を明記の上、官製ハガキにて、どしどし応募して下さい。〆切は4月30日到着分までです。
★応募資格　ゲーメストを読んだ方ならどなたでも資格があります。
★景　　品　ワルキューレの伝説・1名様 テトリス・1名様 グラディウスⅢ・1名様 ゲームテレカ・30名様 希望の商品名を明記して下さい。抽選で合計33名様にプレゼントします。
★宛　　先　〒188 東京都杉並区和泉2丁目1番26号　株式会社玉屋ゲーメストプレゼント係迄

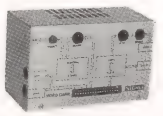
★プレゼント



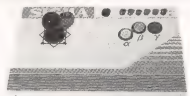
KIC'91
Ⓐビデオ端子　¥35,000
ⒷRPG・21P、15P　¥29,000
ⒸⒶ+Ⓑ両方　¥38,000



SVG-8
標準タイプ21P、15P、ビデオ　¥34,800
RGB16P、21P専用　¥29,800



AV-999(ステレオ)　¥25,000
AV-9(モノラル)　¥20,000
㊟S9-TURBOは別売です。



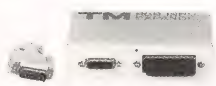
S-9ターボ　¥10,000
メガドライブコード　¥3,000
PCエンジン用コード　¥2,000
パソコン用　¥1,500
Fコン用　¥2,000

TAMAYA GAME CLUB
会員募集中!

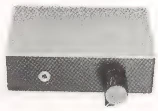
入会の方には、もれなく、テレカ、ポスター等、プレゼント。
どこよりもお得なクーポン券により会員のみ特別割引。
価格リストを毎月一回送付いたします。
イベント、その他、いろいろ企画しています。
詳しい資料・販売リスト希望の方は62円切手2枚同封。住所・氏名(フリガナ)・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「GM係」まで



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付　¥8,000

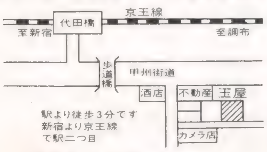


TMRGBエキスパンダTMゲーム
TMエキスパンダ　¥14,500
MSXケーブル　¥4,000



システムⅡ用ヘッドフォンボックス
¥3,500

ショールーム新装オープン展示販売中



駅より徒歩3分です
新宿より京王線
で駅二つ目

TMゲームクラブ
株式会社玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533
営業時間　AM10:00~PM7:00(平日)
AM10:00~PM5:00(日,祭)

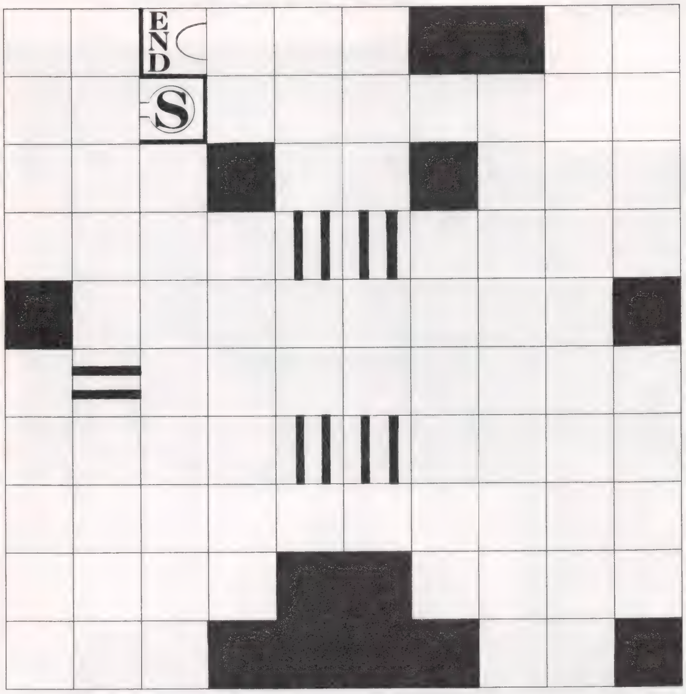
TMエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設21P入力端子には、同期分離回路内蔵15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P21P自動切換※MSXのみ別売の専用21Pケーブル¥4,000が必要になります。
振込先　松沢信用金庫代田橋支店　(普)0196301　TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店して下さい。基板の予約も受付しています。基板の価格は常に変動しますので、電話で確認の上注文して下さい。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

ドリームパイピングパズル

出題 APAPA＆からっきい

問題



パズルアイデアを送ってくれるみんな、ありがとう。ただし、一度やったパズルのルールで作ってきてはいかーん。勝負はオリジナルでね!!

解き方

さーて今回の題材は『パイプドリーム』。実際のゲームと違って時間はある。じっくり考えてくれ。
①カーブ4種・縦・横・クロスの7種のパイプを自由に使ってよい。
②初めから配置されているパイプには、必ず水を通す。
③オールスクエア（すべてのマスに水を通すパイプを配置）する。
④当然、スタートからエンドまで水が流れるように繋ぐ。
以上4つのルールに従って配管する。その上で、クロスを最高何カ所作れるかが解答。
解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってくれ。
締め切りは4月20日必着。
正解者の中から5名を選んで、待つ間が花の「豪華な粗品」を送ります。大阪府のWATS君と秋田県のラーズ18世君はパイプドリームものの案を送ってきてくれたので（問題作ったあとに届いたんだけど）記念品をあげましょう。
難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

3月号当選者発表

『魔方陣』（魔法陣とちゃうぞ）パズルの正答率はほぼ100%。不正解は3名、わかんないという人が2名でした。
難易度アンケートは、VH（ベリーハード）22%・H（ハード）19%・N（ノーマル）12%・E（イージー）11%・VE（ベリーイージー）31%・回答なし5%と、難に傾いてはいるものの、VE（ベリーイージー）もいるという、少々変わった結果。
問題文を読み取るには、センスと知識が必要だが、それを無視して解答を捻り出すのも可能と、努力するものに福来たれといった問題でした。ちなみに、パズル名に示されているルールとは、魔方陣、つまり、どの列の数字の和も同じにする、ということです。

当選者

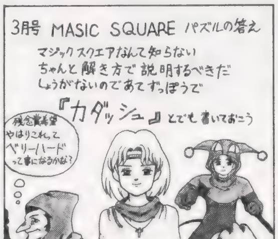
PN 黒猫ジジ君（北海道）
PN タコ焼キャンディ君（北海道）
PN 舞蝶純一君（東京都）
樋口裕一君（埼玉県）
小林卓也君（大阪府）

以上5名。脱字のせいで何だか分からなくなってましたが、金甌（きんおう）無欠の「豪華な粗品」を送ります。

今月の残念賞



PN REM君（福岡県）㊣
魔方陣はこれが正解。別解もあるけどゲーム名はできないのだ。



PN 恒点観測員340号君（福岡県）
㊣ 今月のワルキューレは………あれ？ まっ、いいか。



PN 水城一郎君（大阪府）㊣
2コマ目の照れてる顔と、3コマ目のセリフの後の♡がいい。



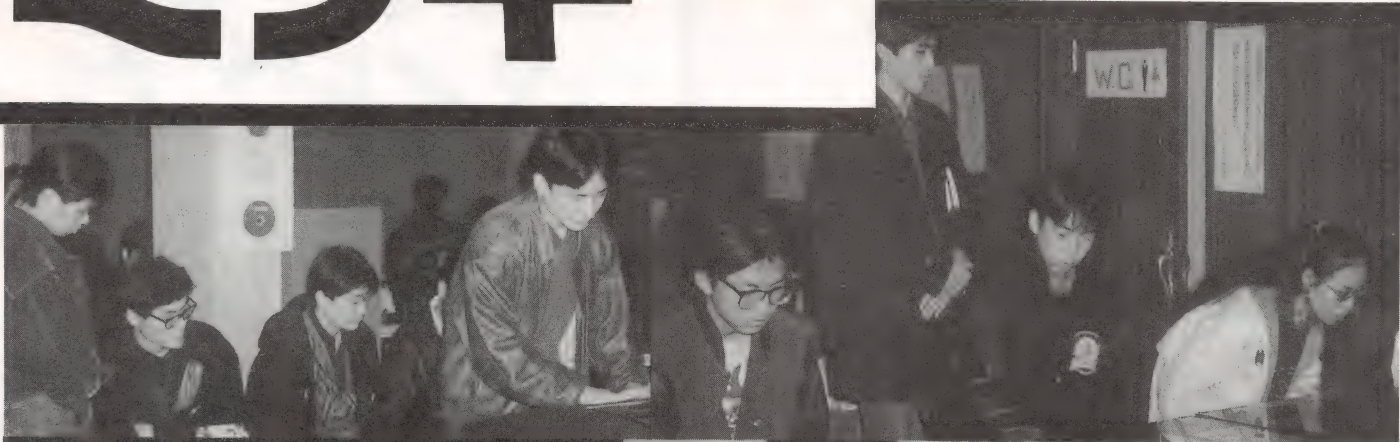
PN 天気予報君（愛知県）㊎
うれしそーに「わかりませんっ♡」って言われてもなー。



坂本一樹君（東京都）㊣
そう、不完全ゲーム名群から、という方法も許可するぞ。

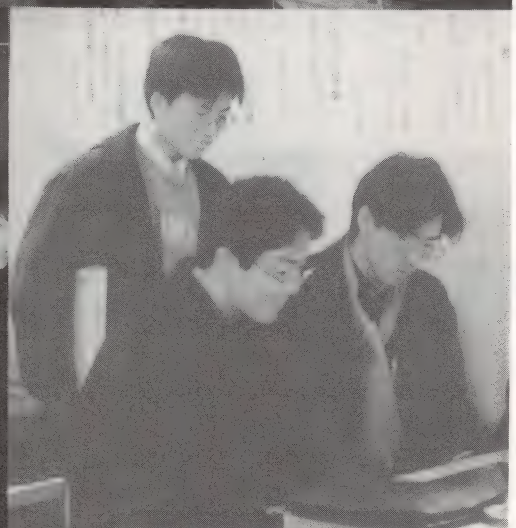
ミッキー

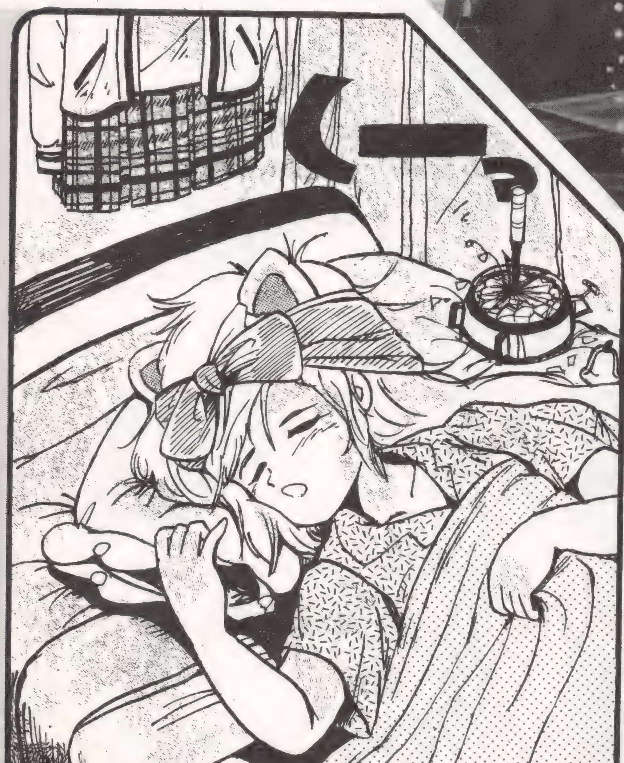
アルバイト急募!!
相談に応じます。



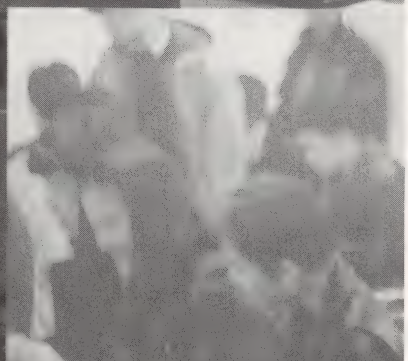
⊙この写真コーナーに出たい人、4月2日PM4時にミッキーへ集合!!











ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町1－16
☎03(3293)4852

大好評ミッキーマップⅡ

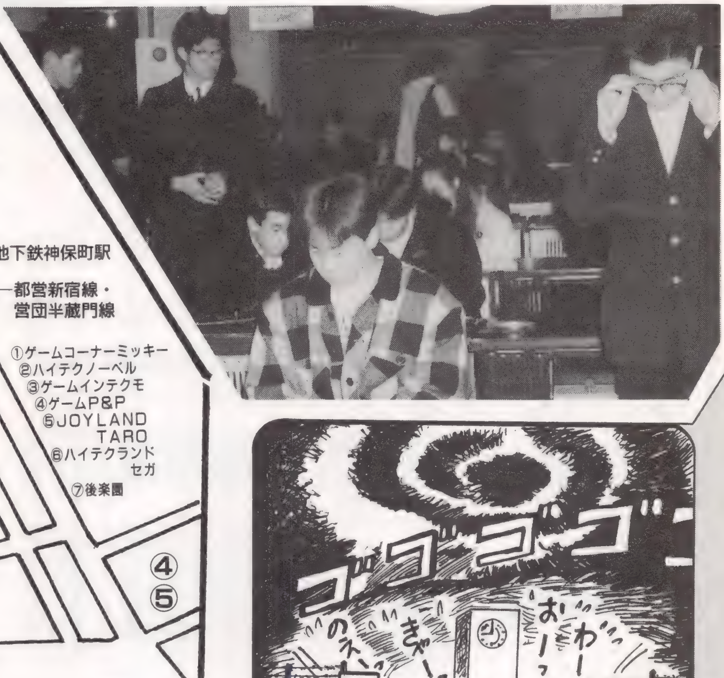
ゲームコーナー
全台50円!!

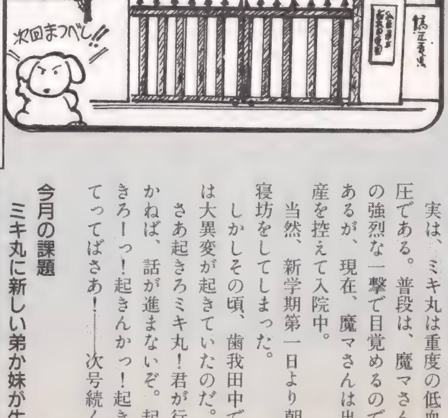
神田のゲーセンへ行こう! 水道橋バージョン



●先月号の地図は役にたったかな？
今月はＪＲ水道橋駅からの地図をのせたよ。
水道橋はゲームコーナーが多いんだけど
やっぱり後楽園であそぶのが一番かな。
こらァミキ丸！春の話題をやりなさい。
すぐにねるんじゃな――い。







眠ったままでゴメンの巻

実は、ミキ丸は重度の低血圧である。普段は、魔マさんの強烈な一撃で目覚めるのであるが、現在、魔マさんは出産を控えて入院中。

当然、新学期第一日より朝寝坊をしてしまった。

しかしその頃、歯我田中では大異変が起きていたのだ。

さあ起きろミキ丸！君が行かねば、話が進まないぞ。起きろーっ！起きんかっ！起きてってばさあ！――次号続く。

今月の課題

ミキ丸に新しい弟か妹が生まれそうだ。今月は、その弟か妹を大募集（お使い魔マさんの子供だからネコ耳はないよ−念のため）。

採用しなくても、面白い作品には賞をあげるからね。どんどん送ってね。

タマのミキ丸―キャラクターコンテスト

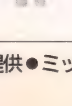
楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか？毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

要領　住所、氏名、年齢をかいて上記のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（Ⓐか Ⓑ）を書いてね。

締切　毎月20日　今回は4月20日

Ⓐミキ丸のキーホルダー（左側）
Ⓑゲーム⑦テレカ（右側）

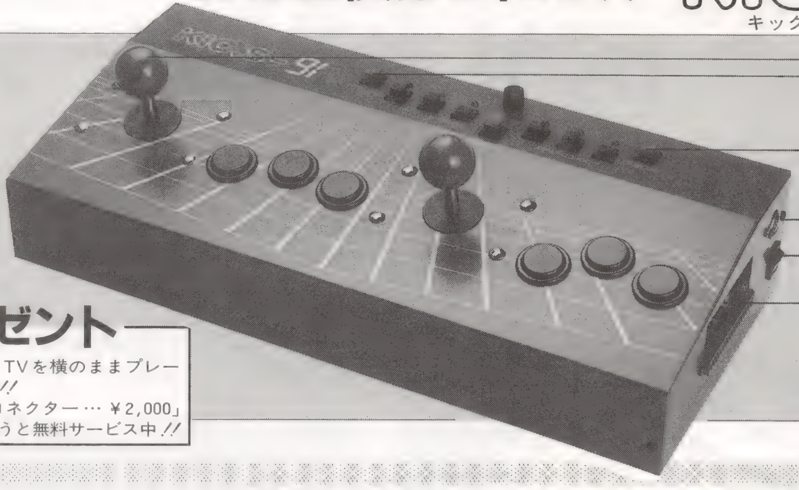


?

「楽しいミキ丸一家」連載第12回 作●みんく・いるか 提供●ミッキー　ほとんど五月病のミキ丸。来月はどうなる？

S端子搭載で、リアルな映像を実現！

'91の主役はこれだ!! KIC'S-91
キックス・キューイチ



- ●2、4、8方向切換付、ジョイスティック
- ●コイン、1P・2Pスタートボタン
- ●各連射のON/OFF切換ボタン
- ●連射スピード、VR及び確認LED
- ●RGB or 音声出力DIN8
- ●電源セルフチェックLED
- ●ヘッドフォンor音声出力端子
- ●ステレオ/モノラル切換スイッチ
- ●BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- ●音量メインVR ●RGB、レベル調整VR

㊕プレゼント
縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
「KIC'S縦、横変換コネクター… ¥2,000」
今、キューイチを買うと無料サービス中!!

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

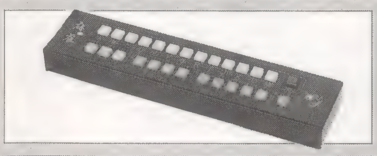
1 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレター(オプション)より、ステレオ/モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
3 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

KIC'S PCBレンタルクラブ 会員募集!!
片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。



別売オリジナル 麻雀パネル(ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプA	タイプB	タイプC
¥35,000	¥29,000	¥38,000
ビデオ対応 (VHF,オプション) 付属品：ステレオコード、ビデオコード、調整棒 ※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用	(RGB専用) 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒 ※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ	(タイプA、B両方対応) 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒 ※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション ¥2,000(タイプA・CのVHF対応)
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付
㊟S端子対応にはオプションのRFモジュレターは取付出来ません。又、Sコードは別売¥1,000です。

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

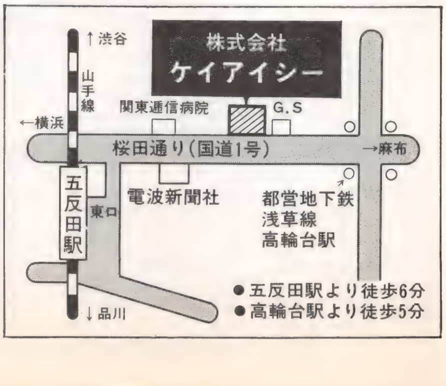
★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい。!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110

● 営業時間 AM10:00〜PM7時
(日、祭日 12時〜6時)



KIC 株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

DOHJIN
コーナー

担当APAPA

先月掲載しました「STYX2.5」の住所が変更されました。新住所は「〒950-21　新潟市大学南2-11-21　鈴木牧子」です。

〈投稿規定〉

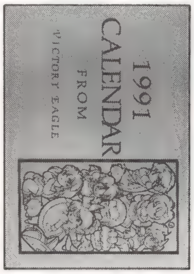
☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。
①発行者(団体)名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか(例「○月号～△月号の範囲」)
④通販はいつまで行うか(例「売り切れまで」)
⑤その他、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。4月20日までに届いたものは7月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を(掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために)お忘れなく。　(APAPA)

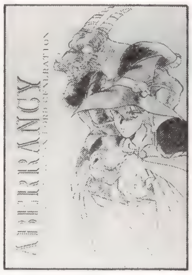
同人誌紹介

1991カレンダー FROM VICTORY EAGLE



VICTORY EAGLE発行、B5判28頁オフ。
「部屋に飾っておけるカレンダーに仕上がったと自負しております。先着50名様にオリジナルバッジプレゼント」
3人の執筆による、メカあり、女の子ありのゲーマー向けカレンダー。実用可。
通販は送料込み500円無記名小為替+210円切手で。
(〒143　東京都大田区南馬込4-11-3-102　あいざわひろし方)

ABERRANCY THE FINAL MAGICIAN LOAD GENERATION



サークル梅屋発行、B5判96頁オフ。
「看板はネオ・ジオ本ですが、マジシャンロードがメインになってしまいました」
内容はマンガがほとんど。全体に雑な感があるが、ゲームへの思い入れは感じられる。
通販は送料込み650円の無記名小為替、または現金書留で。
(〒356　埼玉県上福岡市上福岡4-10-10　植松将士)

ソロモンプレスα Vol.2



ソロモン発行、B5判132頁+A5判36頁コピー、表紙特殊紙、ビニールカバー付。
内容は小説、漫画、テーブルトークRPGリプレイ、ゲーム紹介、スタッフ対談など。
ゲーム関連の記事よりも、オリジナルもののパワーのほうが圧倒的に強いのが、長所でもあり短所でもある。
通販は送料込みで800円。無記名小為替にて。
(〒652　神戸市兵庫区荒田町3-64-3　桜井方「SOLOMON」G係)

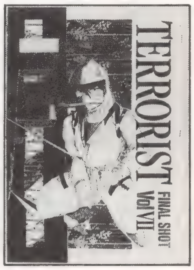
A GAME VACATION

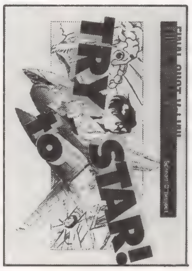


渡辺敏昭発行、A5判62頁コピー。
内容は、オールドゲームと著者のプレイしてきたゲームのイラスト&コメント付きカタログがメイン。ひとりよがりな面が目立つが、きれいな字と丁寧な造りは良い。
通販は送料込みで、600円の無記名小為替か小為替350円+250円分の切手で。
(〒737　広島県呉市清水2-4-7　渡辺敏昭)

FINAL SHOT Vol.VII/Vol.VIII

SPREAD「D」PROJECT発行、B5判44頁コピーとB5判46頁コピー。





内容はイラストとフリー&テーマトークに、九頭嬢に会ってみたくなるスタッフ実情(!?)マンガなど。内容の幅が狭かったという弱点を、スタッフのパワーアップでほぼ克服したようですね。
通販は送料込みで1冊あたり300円を無記名小為替で。
(〒874　大分県別府市石垣東6-3-5-203　栗林方九頭龍騎〈S.P.D.〉)

FIGHTING SPIRITS 2.5



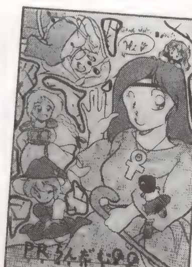
めだぱに倶楽部発行、A5判40頁オフ、表紙2色。
「会員数約60名のドラクエFCの会誌です。会員募集もしています」
内容はまんが&フリートークとごく一般的。
通販は送料込みで400円の無記名小為替+25円切手で。
(〒981　宮城県仙台市青葉区貝ヶ森6-3-2　千頭美幸)

天の声



MEIWAノート事務局発行、A5判44頁オフ、表紙4色。
「ドラクエ・PC・FC・アーケードと各個人バラバラなシュミのゲーム本。全頁ほとんどマンガです」
この場面ってば、考えてみれば……というギャグがメイン。絵のレベルは高い。
通販は送料込みで500円の無記名小為替+60円切手で。
(〒060-91　北海道札幌市札幌中央郵便局私書箱299号MEIWAノート事務局)

PRランダム!!



斎藤留美子個人誌、A5判16頁オフ。
「メインはFCのRPG&マイナーゲームですね。ページ数は少ないけれど、ゲームへの愛はめいっぱいーですのでよろしくです♡」
確かにちょっとページが少ない感じ。次は頑張って増ページしよう。
通販は送料込み120円切手+62円切手で。
(〒153　東京都目黒区東山1-22-17　斎藤留美子)

伝言板

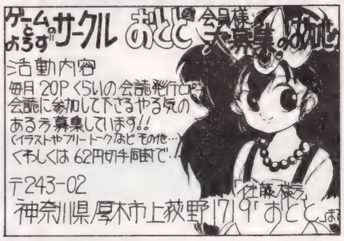
辛口コメントの復活希望者がけっこういたので、今月からまたやりましょう。でもその分、掲載できる数が減ってしまう。どーする!?



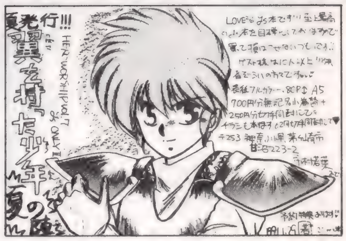


掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。



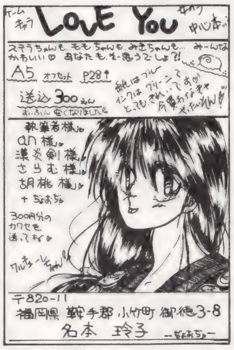




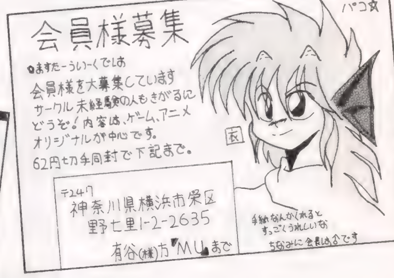


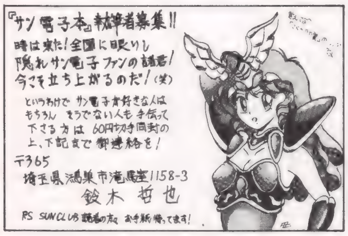














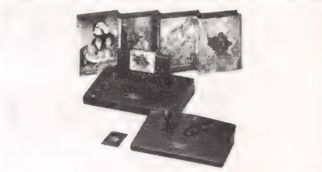


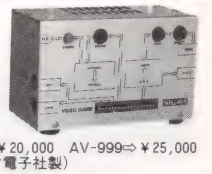
中古基板全国通信販売

ただ今「NEO・GEO」ソフト高価にて下取り中!

●スタジアムヒーロー……¥5,000
●忍者くん……¥5,000
●スペランカー……¥5,000
●ファンタジーゾーン2……¥5,000
●Mr.五右衛門……¥5,000
●快傑ヤンチャ丸……¥5,000
●SRD……¥8,000
●グリーンベレー……¥5,000
●ウィズ……¥5,000
●ロボレス……¥10,000
●大列車強盗……¥15,000
●ハットリス……¥15,000
●リングファイター……¥15,000
●ブレイウッド……¥15,000
●青春スキャンダル……¥8,000
●リターンオブインベーダー……¥18,000
●あしたのジョー……¥30,000
●ワードナの森……¥14,000
●無頼拳……¥15,000
●A-JAX……¥35,000
●ヘルファイヤー……¥28,000
●ロボコップ……¥35,000
●原始島……¥35,000
●ダブルドラゴンII……¥35,000
●ダブルドラゴンIII……¥60,000
●ブロックアウト……¥35,000
●エアーバスター……¥58,000
●レッスルウォー……¥35,000
●フラッシュポイント……¥32,000
●テトリス……¥65,000
●タフターフ……¥35,000
●ラビオレプス……¥25,000
●飛翔鮫……¥13,000
●虎への道……¥18,000
●スノーブラザーズ……¥35,000
●サプライズアタック……¥35,000
●エアーデュエル……¥55,000
●R-タイプ……¥25,000
●R-タイプII……¥45,000
●ドラゴンブリード……¥35,000
●Xマルチプライ……¥38,000
●イメージファイト……¥38,000
●トンマ……¥38,000
●グラディウス……¥25,000
●グラディウスII……¥48,000
●グラディウスIII……¥50,000
●ライフフォース……¥32,000
●カダッシュ……¥30,000
●サラマンダ……¥32,000
●カプコンワールド(P付)……¥35,000
●パイプドリーム……¥55,000
●TMNT……¥80,000
●サンダーフォースAC……¥58,000
●ローラーゲームス……¥70,000
●スーパーバーガータイム……¥45,000
●天地を喰らう……¥125,000
●大魔界村……¥110,000
●ウィロー……¥110,000
●1941……¥120,000
●戦場の狼II……¥125,000
●ファイナルファイト……¥165,000
●球界道中記……¥125,000
●フェリオス……¥135,000
●バーニングフォース……¥110,000
●ドラゴンセイバー……¥164,000
●エイリアンシンドローム……¥40,000
●大工の源さん……¥60,000
●ダークシール……¥45,000
●ゴモラ……¥43,000
●ポンピングワールド……¥50,000
●モザイク……¥38,000
●シャドーダンサー……¥38,000
●コラムスII……¥50,000

☆ご注文は在庫を確認の上、現金書留でお申し込みください。
★お申し込みの際は必ず電話番号を明記してください。





AV-9⇨¥20,000 AV-999⇨¥25,000
(シグマ電子社製)

ケイ アイ シー製
〈KICS 91〉



Ⓐ ビデオ端子……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応…¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応……¥38,000

●中古基板情報希望の方は、62円切手3枚同封して、下記までご請求下さい。麻雀基板・その他詳しくは電話でお問い合せ下さい。

不用の基板が有りましたらお知らせ下さい。
当店では買取・下取・交換中です。

ゲーム基板販売
クエスト
〒370-05 群馬県邑楽郡大泉町古氷215の2
TEL/FAX
0276(63)-4766

アルフ ライラ

バンド名が短くなったんだって——!!

interview

新生アルフ ライラ 私たちは頑張ります

総勢20人は下らないといわれるカプコンサウンドチーム、「アルフ ライラ」。今日は観音崎マリンスタジオでカンヅメになっているメンバーの4人を訪ねたのだ。『ストリートファイターII』のアレンジに全身全霊をかけているということなのだが…。

お楽しみはこれから

松本（サイトロン） …実はですね、私たちが着いたのもゲーメストさんが到着される30分前ぐらいなんですよ。ですからまだ何も進行していないんです。



この緊張感、ビビるなあ〜。

そうとは知らずにあせってここまでやって来たが、ここですぐ帰ったりはしないぞ、という堅い意志。これが重要だ。レコーディングの心がまえだけでも聞くとしよう。

この意気込みをきいてくれ!!

——『ストリートファイターII』のアレンジをされるのは…。

ぴい♡ 私とBunBunの2人でやります。私のイメージとしては「世界一周お楽しみ箱」といったらわかります？ ストリートファイターIIに出てくる世界を回っている感じをだしたいんです。

BunBun 僕はメロディーやコードなんかはあまりいじらずに、親しみがもてるようなアレンジをしたいと思っています。音色にも凝りまくるつもりです。

ぴい♡ メドレー風にしたいですね。

——おやじさんとちょまーげさんはどの曲のアレンジをされるのでしょうか。

おやじ 僕とちょまーげで『ファイナル ファイト』のアレンジをします。僕としては、さりげなく趣のちがったコードをとりいれたり（笑）してみたいと思ってます。ちょっとひっかかるような感じというか…。

ちょまーげ 僕はおやじにまかせようかと（笑）。自分の好みでいえば、音がすぐ次の音に飛ぶというか…。

——よくわからないんですが…。

ちょまーげ 音符が速く過ぎるというか…（笑）。まあ、そんな感じにしたいですね。



何だよ、俺たちは達人だぞ！



ぴい♡とBunBun、何がそんなに楽しいんだ？

果たして音はどうなった？

時も流れCDのほうも発売になった。メンバーの想いは存分に反映されているかどうか、君自身の耳で確かめてみてはどうだろう。けっこうキテルぞ。

スタッフ		パート	好きなVGM（カプコン）	好きなVGM（他社）	これだけは言いたい!!
	ぴい♡	Key	戦場の狼II	アウトラン	戦場の狼IIはバンドで練習していました。
	BunBun	Key	戦場の狼 ロックマンIII	キングオブキングス	①ライル・メイズ ②ケニー・ドリュー ③ビル・エヴァンス が好きです。
	おやじ	Guitar	な し	な し	スティーリーダンはやっぱりいいですよ。
	ちょまーげ	Bass	1943	女神転生	音楽は6連符につきます。



このボタンはボンバーでしたっけ？ あれ？ ジャンプか！



新任ちゃら子です!



こんにちは。今月からD−SC BOXを担当することになりましたちゃら子です。音楽の専門的な知識とかはないのですが、思ったことを正直に書いていきたいと思いますからどうぞよろしくね。

さて、4月発売のタイトルは3つ、どれもマニアをうならせる出来だからみんな聴いてちょうだいね。

3月もセイバーやストリートファイターⅡなどB−Gタイトルがめじろ押しだったし、D−SC BOXはひとあし先に春らんまん桜吹雪なにぎわいだなぁ。

そうそう、新譜のお求めはぜひ㋛屋へ!(CMしちゃった)

ナムコ サウンド エクスプレスVOL.4 ドラゴンセイバー



1991年3月21日発売 ビクター音楽産業

CD:VICL-40014〜15 ¥3000(税込み)

〈ドラゴンセイバー〉 1.ストーリー・オブ・ドラゴンセイバー 2.COIN 3.オープニング・ヴィジュアル 4.水没都市 5.親玉A 6.火山 7.親玉B 8.化石 9.エイリアンキング 10.地しん 11.渓谷 12.コンティニュー 13.ネームランキングA 14.氷穴 15.魔界 16.ドラゴンゾンビ 17.暗黒 18.ウルティマ 19.カオス 20.エンディング 21.ネームランキングB

〈ドラゴンセイバー ドラゴンスピリットⅡ〉 1.COIN 2.上海(未使用) 3.ROUND 1 4.ROUND 2 5.ROUND 3 6.ROUND 4 7.ROUND 5 8.ROUND 6 9.ENDING 10.裏ネームランキング 11.水没都市(アレンジ・バージョン) 12.火山(アレンジ・バージョン) 13.氷穴(アレンジ・バージョン)

ファンの熱い期待にこたえていよいよドラゴンセイバーの登場です。1曲あたりが長めに入っているので「あれ、もう終わっちゃった!」と思うこともないはず。アレンジも人気の高い1面、2面、6面、と充実しています。さらに!なんとあのかくしコマンドで聴けるドラゴンスピリットの曲まで収録されています。もういたれりつくせりという感じですね。

オリジナルバージョンも素晴らしいうえにアレンジもいい、ドラスピも入っている、ときたらこれは買うしかないよね。おススメのタイトルです。

1991年4月21日発売 ポニーキャニオン/サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

CD:PCCB-00060 ¥1500(税込み)

16.……僕たちは、〜Coin 17.砂漠の山嵐 18.Welcome to Heaven 19.In the sky 20.KA・RA・ME・TE 21.MOAI 22.荒野へ 23.ユンファオ 24.Maspy 25.雲上雲上 26.Unprost

異星開拓史ガンフロンティアの登場です。いいですよ、いいなぁコレ。全体から男くささがにじみ出るような曲ばかり。聴いてると果てしない荒野と流れる雲が脳裏に浮かんでくるようですね。

シューティングゲームのVGMでありながらちょっと寂しげな曲の数々はさすが、といったところですね。

さてルナークです。

ちゃら子の一押し

B r a n d n e w

Fomula/S.S.T.
——G.S.M. SEGA 5——



1991年4月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.シリーズ
CD：PCCB-00059　¥3200(税込み)

DISC 1(Arrange Version)　1.Earth Frame G(R360G-L.O.C)　2.Soup Up　(RAD MOBILE)　3.Shinig and the Darness　4.Belldeer Wind　5.Time Attack(GP RIDER)
DISC 2 R-360(G-L.O.C)/GP　ライダー／ラッドモビール／レーザーゴースト（オリジナルのみ）／サイバードーム(オリジナルのみ)

今回のS.S.T.BANDのニューアルバムは、またまたいろいろな趣向が盛りだくさんの作品になっています。R－360G－L.O.C.のアレンジバージョンのEarth Frame Gはバーチャルオーディオシステム(3D録音)採用の曲で、ジェット戦闘機が旋回しながら上昇していくところや、自分を中心に音が回るのが手に取るようにわかります。GPライダーのTime Attackは野呂一生氏によるアレンジです。
このアルバムに収録されている曲は、5月2日と4日にあるS.S.T.BANDのライブで演奏される予定なので生演奏で聴けるチャンスだよ。

EDWARD RANDY
SUPER BURGER TIME



1991年4月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

CD：PCCB-00061　¥1500(税込み)

<EDWARD RANDY>　1.いきなりクライマックス！　2.狂気～脱出　3.冒険百連発！(THEME OF EDWARD RANDY)　4.時の鎖　5.俺が切札!!　6.鋼鉄　7.失うべき日　8.激走100マイル　9.当って砕けろ！　10.やっぱりクライマックス！　11.大団円　12.VOICE COLLECTION～愛の鞭　13.EDWARD RANDY ARRANGE VERSION <SUPER BURGER TIME>　14.SUPER BURGER TIME ARRANGE VERSION　15.長い長い道　16.手にフライパン心に勇気　17.出たな！食いしん坊王子～ハイ！いっちょうあがり！　18.足にローラースケート心に正義　19.ボス達との戦い～店じまい　20.ガイセン

データイーストからエドワードランディ、スーパーバーガータイムがリリースされます。
エドワードランディのほうは、ゲームをプレイしたことのある人ならわかるでしょうけど、あの雰囲気そのままのVGMです。VGMというより冒険活劇映画のBGMといった感じかな。
一方、スーパーバーガータイムはこれまたかわいい曲です。思わず、がんばれコックさんっ！とリキんでしまいますね。どうもスーパーバーガータイムの曲を聴いてるとハンバーガーが食べたくなってくるのよねえ。ロースカツバーガーなんていいなぁ。

RUNARK GUN FRONTIER



<Runark>　1.Catch♯Ⅵ～My Earth　2.Peaceful　3.Attack　4.Rune & Ark　5.Them of Kain　6.Success～Fade in　7.Mazing　8.——what's?　9.Paper Guy　10.Fazz Top　11.Green Land　12.Dear Partner　13.Down way　14.The inn of the last home　15.Voice Collection<GUN　FRONTIER>

こちらはいかにも動物たちの平和のために戦う男、といった風なVGM。ジャングルが戦いの舞台もあってそれっぽい曲もあります。
収録の2タイトルとも見事にゲームの雰囲気を表現しきったアルバムです。

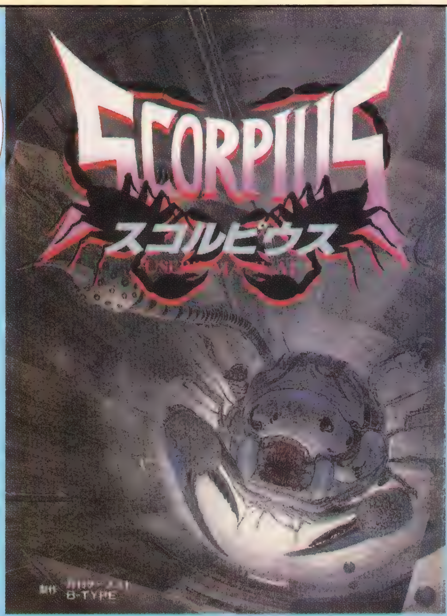
ゲーメスト読者

サービス部&㋘屋

ゲーメストイラストレーター
3人によるNEWアイテム！
サービス部&㋘屋大大販売

「スコルピウス」予約受付中!!





石井ぜんじ、GOD鈴木、佐野みきゆきことミキリンらゲーメスト編集部スタッフがいちから出発して、今まさに完成しようとしている、X68000対応のオリジナルソフト「スコルピウス」。
全国のパソコンショップで扱っていただく訳だけど、もちろん「読者サービス部」、「㋘屋」でも扱うぞ。●8034円（税込み・送料サービス）（X-1）

テレカケース



テレカの保存に困っている君にゲーメストオリジナルテレカケース。佐野みきゆきによる、かわいいイラストで新登場。
■オリジナルテレカケース（G-1）
●1000円　送料2セットまで250円、3セット以上360円

☆大好評バッジセット



雑君センセイ、藤原ひさし、佐野みきゆき三氏のイラストバッジセット。バッジの下にも何かが…。
■オリジナルバッジセット（B-2）●500円　送料4セットまで250円、5セット以上360円

㋘屋限定販売！ゲーメストスタッフジャンパー



ゲーメストスタッフ用としてつくったジャンパーです。特別に100着㋘屋でのみ限定販売。
■ゲーメストスタッフジャンパー（G-2）　5000円

☆新製品がいっぱい
新企画がいっぱい
読者サービス部と
㋘屋は年中お祭り！

ビデオ新譜予約受付

TVゲームの歴史 ナムコ編 Vol1.2

4月21日発売
■TVゲームの歴史〈ナムコ編〉
Vol.1／Vol.2（V-50･51）
●各30分／3800円

CD新譜予約受付

4月21日発売
●01128　Formula-G.S.M SEGA5-（2枚組）3200円
●01129　ルナーク・ガンフロンティア　1500円
●01130　エドワードランディ・スーパーバーガータイム　1500円

またまた新グッズが出たぞ!!
㋘屋スタンプサービス

☆㋘屋テレカ
スタンプ20コ





☆ゲーメストタオル
スタンプ40コ



☆ゲーメストライターセット
●ゲーメスト編集部員を
目指している君達に！
スタンプ20コだぞ

㋘屋情報

㋘屋NEWアイテム

品切れをおこし問い合わせと再生産希望が殺到の雑君パスケースNEWバージョンで帰ってきた！
■雑君パスケース　250円



☆ビデオはすべて送料サービスです。

●※はVHSのみ



■美少女ソフトオリジナルカタログ2(V−49)※
●35分／3800円



■ダライアスII(V−38)※
●45分／4944円



■はじめまして(V−37)※
●30分／5800円



■アフターバーナー(V−1)
●30分／3378円



■マージャンギャルスグラフィティVOL−2(V−33)※
●30分／2884円
■マージャンギャルスグラフィティVOL−3(V−36)※
●30分／2884円
■マージャンギャルスグラフィティVOL−4(V−39)※
●30分／2884円
■マージャンギャルスグラフィティVOL−5(V−46)※
●30分／3000円



■沙羅曼蛇(V−4)
●20分／3378円



■源平討魔伝(V−15)
●30分／3667円



■ギャラクシーフォース(V−13)
●30分／3667円



■パワードリフト(V−18)
●30分／3667円



■モナコGP／ターボアウトラン(V−34)※
●60分／4944円



■カプコン・ゲーム・シンドローム(V−27)
●90分／9476円



■ゲーメストNEWオリジナルTシャツ(W−5)1着2000円(送料サービス)



■冨士弘のワルキューレレターセット(F−1)
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円



■ゲーメストオリジナルトレーナー(W−1)
1着3900円(送料600円)



■ゲーメストバインダー(B−1)●800円
送料1冊360円
2〜4冊730円
5冊以上880円

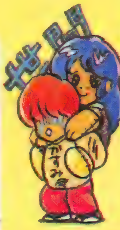
■送料のお知らせ
たくさんの商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例)テレホンカード……サービス
下敷き2枚…………２５０円
バインダー2冊……７３０円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

☆新製品のテレカケースに入れてコレクションしよう!!



■ギャルズアイランド
完売記念テレカ(GI−1)
■5枚組・美麗ケース入り
定価5500円
㋠ロゴステッカー付







■麻雀バトルスクランブル(VS−1)

テレカ







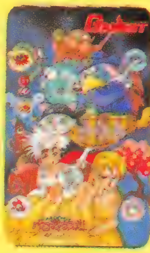




■ストライダー飛竜(C−2)



■ファイナルファイト(C−4)



■パロディウスだ／オールスターズ(P−3)



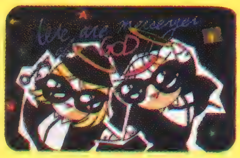
■パロディウスだ／モアイ戦艦(P−4)







■冨士弘のワルキューレテレカ3枚セット(F−2)
●3500円(送料サービス)



■雑君保プ(Z−1)

●テレホンカードの価格はすべて1000円(F−2を除く)送料サービス

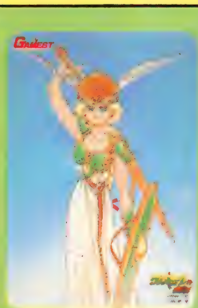
下敷き



■パロディウスだ／摩天楼の危機編(P−2)



■ファイナルファイト(C−3)



■冨士弘のワルキューレ(F−3)



■パロディウスだ／燃ゆる帝都編(P−1)



■ストライダー飛竜(C−1)

下敷きの価格はすべて250円
送料1枚120円
2枚以上250円

新コーナーだ

ちゃら子の VIDEO&CD月間TOP10 A面



今月から始まりましたこのコーナー。(ゲ)屋で今どんなCD、ビデオが人気あるのかベスト10形式でお知らせしちゃいます

月間ベスト10第1部、ビデオ部門の始まり始まりーっ！

トップ独走グラディウスIII

発売されると同時にものすごい勢いでトップに踊り出たグラIII。今月の1位は文句なしグラIIIの上に輝いた！

発売日の(ゲ)屋はグラIIIを手に入れんとするお客さんで超ごったがえしていたんですよ。

そのときのスピード今なお衰えず安定した強い人気を保っています。グラIIIの魅力をあますところなくつめたこの一作。さすがにみなさんお目が高いなあ。

2位には本家を追いかける形でパロディウスだ！が上がって来ています。バリバリにパワーアップして進むツインビーは一見の価値アリ。

3位麻雀バトルスクランブル。ミキ、カスミ、ショーコの3人娘が悪の権化ラビジャン相手に大暴れ。3人娘の変身シーンは思わずゴックン♡

4位はTVゲームの歴史2。コバビーもおすすめ!! 昔のゲームが見られるよ。

5位ギャルズアイランド。ナムコのかわいいゲームギャルが集合だよ。見ててうれしい1本。

6位は4位と同じくTVゲームの歴史1だ。2よりも収録されているゲームが古いのだ。みんなはどれだけ知ってるかな？

7位はゲームミュージックフェスティバル90のライブビデオ。

去年の日本青年館でのライブを収録。ZUNTATAもSSTも主役の座を一歩もゆずらずクオリティの高いものになってます。

8位はSETAスペシャル。3人娘でドキドキしてトゥインイーグルで熱くなる。これで決まりだね。

9位美少女ソフトオリジナルカタログ1。あの子この子をこの1本につめ込んだビデオ。1人でニヤニヤ見るもよし。どの子が好き、この子がいい、とみんなでワイワイ見るもよし。

10位グラディウスII。名作グラIIを家でじっくり味わうにはこのビデオ。全部の装備が見られるうえにびっくり仰天のスペシャルテクニックまで入っているよ。ぜひお手元に一。

強力なライバル出現を待つグラIII。独走にまったをかけるのははたして何なのか!? 来月も熱い戦いの予感だね。

今月のおススメコーナー

グラIIIで世間がにぎわっているけど初心にかえって原点を見つめてみよう。

というわけで今回はグラディウスをおススメしちゃいます。

もうかなり昔のゲームなのに今でも私たちの心をとらえてやまないグラディウス。名曲逆火山面のVGMを筆頭に数々の歴史に名を残す曲たちをバックに画面を進むビックバイパーの姿は今なお心に感動の嵐をおこします。

プレイヤーのスーパーテクニックの数々は攻略ビデオとして超一流であるのを見せつけてくれます。復活パターンのすばらしさにただひたすら感嘆のため息をもらすのみ。

元祖グラディウスを見ながら、グラシリーズの魅力について語り明かしてみてはいかがですか？

ちゃら子のビデオ月間TOP 10

順位	タイトル	メーカー	価格	時間	発売日
1	グラディウスIII (V−48)※	(キ)	6500	70	91 1/1
2	パロディウスだ！(V−47)※	(キ)	4000	50	91 1/1
3	麻雀バトルスクランブル (V−44)※	(ポ)	8800	45	90 12/21
4	TVゲームの歴史2 (V−43)※	(サ)	3800	30	91 1/21
5	ギャルズアイランド (V−41)※	(サ)	3800	30	90 8/21
6	TVゲームの歴史1 (V−42)※	(サ)	3800	30	91 1/21
7	ゲームミュージックフェスティバル90(V−52)	(サ)	5800	64	90 11/21
8	SETAスペシャル (V−31)※	(ポ)	3914	29	89 12/25
9	美少女ソフトオリジナルカタログ1 (V-40)※	(ポ)	3800	38	90 5/21
10	グラディウスII (V−9)※	(サ)	3378	25	88 6/21

(キ)ーキング　(ポ)ーポリスター
(サ)ーサイトロン　※はVHSのみ

ロータスプレス門脇社長に聞く――まずはお店に来てください。

これからは自宅で業務用だ！







社長の門脇信一氏

こんにちは。ロータスプレスの門脇です。うちでは、自社製品の家庭用コントロールパネル、LAM−1と中古基板をあつかっています。LAM−1は(ゲ)屋でも売ってます。どうぞ、よろしく。

最近、アーケードゲームを家庭でも楽しみたいという人が本当に増えているんですね。

当社でも一昨年より昨年、昨年より今年というようにどんどん売り上げが伸びています。

さて、基板を扱う上で、私が一番大切だと考えているのがお客様とのコミュニケーションなんです。なぜか？

お客様は、大抵がそれぞれ目の肥えたマニアの方々なので、そのニーズもやはりそれ相応の質の高さ、頑固さを備えているわけです。それに応えていくためにはコミュニケーションは不可欠なのです。

私の場合は特になるべく直接お会いするようにしています。そのせいか、通信販売よりも、直接の売り上げの方が圧到的に多くなっています。基板の保管状態などを見てもらうためにも「まずは、お店のほうに来て見てください」といっています。

通信販売も、もちろん力を入れています。毎月価格表を作って、郵送しています。そこで、毎月値段を下げるべきものを下げ、適正な価格を出すようにしています。

いい基板を苦労して探し当てた時の気分はとにかく最高です。情報が入って、基板の倉庫まで車を飛ばして、基板の山を目の前にすると手なんか震えてきますね。

これからもがんばりますから、どうかよろしく。

ちゃら子の

VIDEO&CD月間TOP10 B面

■CD送料のお知らせ　●1枚―250円　●2～3枚―360円　●4枚以上400円
☆CDを通販でお求めの方に限り特製ポストカードをプレゼント



○おすすめCDリスト　　申し込む時は品番を忘れずに入れてね。この他質問に合わせてみて。

01019	R-TYPE II	2500円	01107	みつめていいよ増刊号(3枚組)	5000円
01076	パロディウスだ！	2800円	01111	矩形波倶楽部	3000円
01077	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱 平成三年版(3枚組)	6800円	01112	マージャン・サウンド・グラフィティ	2500円
01026	SSTバンドライブ	2500円	01114	みつめていいよ第2号	2800円
01099	THIS IS NAMCO！	2600円	01118	サウンドワールド・オブ・ポピュラス	2500円
01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01122	ドラゴン・ナイト	2400円
01060	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス VOL.1「ワルキューレの伝説」	1400円	01123	ストリートファイターII(2枚組)	3500円
01061	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス VOL.2「バーニングフォース」	1500円	01124	コラムス・コラムスII	1500円
01127	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス VOL.4「ドラゴンセイバー」(2枚組)	3000円	01125	E.D.F-JALECO-	1500円
01062	ナムコ・ベストヒット・パレード！	2500円	01126	ゲームミュージック年鑑1990(2枚組)	4500円
01063	ビデオゲーム・グラフィティ	3008円	01002	ギャラクシーフォース	2627円
01064	ビデオゲーム・グラフィティVOL.2～6	各2812円	01075	ミュージック・フロム SUPER魂斗羅&A-JAX	3000円
01070	交響詩グラディウスIII	3000円	01015	ウイニングラン	2500円
01104	みつめていいよ創刊号	2884円	01006	究極タイガー	2627円

強いぞダラII！

第2部、CDのベスト10寸評へ、いってみよう！

ゲーメスト大賞ベストアルバム賞はお飾りではない！とにかくダラIIの人気といったらスゴイのひとこと。タイトルゲームのダライアスIIはZUNTATAファンの期待どおりの充実。さらに歴史的名曲が多数ひしめくナイトストライカーがたたみかけ、息もつかせぬ感動にうち震えてしまう。これで2枚組3200円は超お買い得だよね！

さて2位以下を見てみよう。

安定した人気のスト飛、エリア88が1位浮上のチャンスをうかがってますね。

スト飛もエリア88もゲーム人気が高かったけれどVGMも負けず劣らずの盛り上がりを見せてきました。実に画面とマッチした曲たちはゲームのムードをさらに高めてるよね。私も大好きな2作品です。

おっと、スト飛は天地を喰らうとカップリングされてるのだ。実はこの天喰らも非常に素敵な曲ばかりなのでぜひ聞いてみてください。

お次はDECO会心の一作、ダークシールの登場です。

ちょっと毛色の変わった曲たちはプレイヤーに強い印象を与えたみたいですね。

そうそう、このCDには2曲のアレンジが入っているのですが、そのうちの1曲がボーカル入りなのです。英語の歌詞なのですが、これは必聴。聞きたい人はぜひ買うべし！

5位は再びZUNTATAパワー爆発です。根強い、根強すぎるほどの支持を得ているニンジャウォリアーズ。ゲームが出たのはもうずい分前なのですが名曲は何年たっても色褪せないのですね。

6位、7位は矩形波倶楽部の登場。

6位グラIIIはゲーメスト大賞ベストVGM受賞作。本当はもう少し順位をのばせるはずですが一時品切れの日があったので、のび悩んでしまったようです。あ、ご心配なく。今は在庫バッチリですよ。

7位サンダークロス。やはりコンスタントに売れています。ビデオもわりと人気あるんだよ。

8位ファイナルファイトです。相変わらずのゲーム人気の中、CDも人気。さすがアルフだね。一緒に入っているゲームも充実してるよ。

9位またもやZUNTATAのダライアス。

もうすでに神格化しているとさえいわれるZUNTATAの歴史に残る名作。CDはわりと貴重品かもしれない。アレンジがとてもおもしろく仕上がってます。

10位ファイネストアワー。一部のプレイヤーに熱烈な人気のあるファイネスト。CDも人気。

ダラIIの勢いまだ続く?

今月はダラIIの独走で幕を閉じたベスト10だけど、スト飛やエリア88もトップを狙えるパワーは持ってるぞ。ダークシールも不気味な存在。

さあ、来月の順位はどうなるか? 強力な新譜も発売されちゃうし。ますます目がはなせないCD月間ベスト10、乞うご期待。

今月のおススメコーナー

今年も出るであろうと思っていたらやっぱり出た！サイトロンビデオミュージック年鑑1990だ！90年度のゲーメスト大賞ベストVGM部門に入賞した10作品の中から選りすぐった曲を一挙に収録。文字どおりベストVGMだけ入った最強のアルバムだよ。

90年度のVGMのおいしいエキスを濃縮したといえるこのアルバム。これを聞かずして90年度のゲームミュージックは語れない。収録全作品アレンジとオリジナルの2バージョン入り。これで3枚組4500円というリーズナブルなお値段なのも実にうれしいよね。見のがせないアルバムだぞ！

初回特典も盛りだくさん。さあ急いで買いに行こう！

ハイ！ ポーズコーナー

月間ベスト10、いかがでした? みなさんのおたよりお待ちしてます。また、ビデオやCDにしてほしいゲームやおススメのビデオなどもぜひ教えてくださいね。ではまた来月お会いしましょう。

ちゃら子の CD月間TOP 10

順位	タイトル	メーカー	価格	発売日
1	01017 ダライアスII	サ	3200	89 11/21
2	01013 ストライダー飛竜	サ	2627	89 5/21
3	01038 エリア88	サ	1500	90 1/21
4	01057 ダークシール	サ	1500	90 12/15
5	01001 ニンジャウオーリアーズ	サ	2627	88 6/21
6	01069 グラディウスIII	キ	3000	90 2/21
7	01074 サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部	キ	2843	89 5/21
8	01021 ファイナルファイト	サ	3500	90 5/21
9	01084 ダライアス	ア	2627	87 6/25
10	01108 ファイトネスアワー	ビ	1500	90 9/21

サ―サイトロン　キ―キング
ビ―ビクター音産

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてＨＩＦＩステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが１ヵ月以上かかる場合があります。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京 5 — 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 — — 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

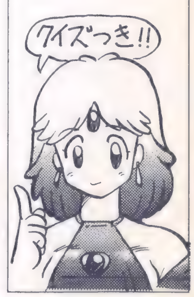
通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 — 98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	
備考	受付局日附印

ゲ屋 瓦版(かわらばん)

第3号
編集人：古葉美一
ゲ屋瓦版
1991年(平成3年)
4月1日(月)



カプコンクイズ姫様の野望(笑)

ストーリー

去る2月9日、ゲ屋にカプコンの森田チエさんと人見カズエさんが攻めこんできた! クイズを解けないとゲ屋は乗っ取られてしまうのだ!



ちなみに森田さんは一連のカプコンクイズの「第1問!」という声の人なのです。

第1問(出題・店ちょ)
エリア88の3面の木を全部壊すとどうなるか?
1・ユニコーンが出る
2・タルが出る
3・ウシが出る
4・環境保護団体におこられる

第2問(出題・こばびー)
カプコンサウンドチーム「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」の新ネームは?
1・アルフィー
2・アルフ・ライラ
3・アルフ・ライラ・ワ・ライラフレリアス
4・アリヤン

第3問(出題・石井ぜんじ)
闘いの挽歌の最終ボス・剣王に斬られると、ゲージはいくつ減る?
1・2ゲージ
2・3ゲージ
3・4ゲージ
4・即死

…というカンジで、簡単だなーと思わせといて最後にぜんさんの超難度のクイズで引っかけるという、実に極悪なイベントでありました。

ちなみに全問正解率0%でした。

これからもときどきクイズ大会をやっていこうと思いますのでお楽しみに。

☆ヒマな人は、このクイズの解答を「こばびーのゲ屋クイズ」係まで送ろう。4月10日消印有効、抽選で10名に何かプレゼントがあるよ。

4月新作情報!

(ビッグコア艦内20日＝イワン・コバノフ)

4月21日発売
◎ルナーク&ガンフロンティア
◎エドワードランディ&スーパーバーガタイム
(各1500円)
◎フォーミュラ/SST
(3200円)

5月発売予定
◎ビデオゲームグラフィティVOL7
(2800円)
◎コナミゲームミュージックコレクションVOL3
(2800円)

★ライブ情報

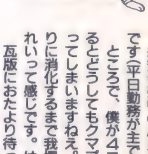
●ゲ屋では引き続きSSTバンドLIVEチケットを販売中。5月2日・東京公演と5月4日・大阪公演の両日とも扱ってるぞ! 早くこないといい席がなくなるよ!
●5月6日(月)矩形波倶楽部の古川氏が1日店長でゲ屋に登場! 詳しくは次号を見てね!

●4月28日(日) 源平・ベラボーの中潟氏の司会による、VGMドレミファドン!! ゲームの開発秘話も聞けるかも!?

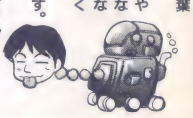


頑張ったぜコーナー ゲ屋版

新発売の店員C、塩原です。土日に入ってますので、気軽に声かけてください。ところで池袋に近い方、トヨタアムラックスのシアターはスゴイぜ。8chサウンドにボディソニック、アロマシステム(臭いがする!!)搭載だ!! 必見!!



絶賛発売中の店員B・古葉です(平日勤務が主です)。ところで、僕が4コマをやるとどうしてもクマプーになってしまいますねえ。自分なりに消化するまで我慢してくれいって感じです。はい。瓦版におたより待ってます。



4月のイベント

2日(火)〜7日(日) なつかしのゲーム大会

毎日2時〜 先着5名様

機種は1942だ! 競技方法はタイムトライアルまたは同一面数のスコア争いのどちらかになる予定。優勝者には賞状と豪華賞品が贈られる。腕に自信のあるゲーマーはゲ屋へ全員集合だ!

13日(土)・14日(日) ゲーメスト編集部員による ゲ屋版なんですか

2時〜4時

ゲームや、ゲーメストに関しての疑問や質問を、編集部員が直接答えるぞ! 楽しい質問、変な質問を待っとるでゴワス。質問はゲ屋にて、10日より受け付けるよ〜ん。

☆13日(土)の編集部員(予定)
○石井ぜんじ編集長
○山河悠理
○T・J
○YOU・A

☆14日(日)の編集部員(予定)
○石井ぜんじ編集長
○栗原桃郎
○C・LAN

28日(日) 源平の中潟氏の司会による VGMドレミファドン

2時〜4時

「源平討魔伝」などを制作した元ナムコの中潟氏をゲストに迎えてのドレミファドン。イントロクイズなど、VGMに関する難問・珍問・奇問が山盛り! 我こそはVGM博士と自負する強者はかかって来い! 素晴らしい賞品が君を待っているぞ!! さらに期間中はCD・カセットを買ってくれたキミには、ゲスタンプ1コ追加サービスだ! テレカやタオルがますます近づくぞ!

そのほかにも編集部員がかけつける可能性アリ。差し入れよろぴく。



天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA
〒101 東京都千代田区内神田1−15−12 一政ビル2F
●営業時間12:00〜19:00 ●月曜定休 ●TEL・FAX03-3293-9325

■ゲ屋に通販の問い合わせがたくさん来ていますが、通販に関しては読者サービス部(03-3293-9321)までお問い合わせください。

マニアの皆さん! まずお電話ください

（在庫と価格の確認をしてください）

〈CAPCOM〉
- 天地を喰らう ……… ¥125,000
- ファイナルファイト ……… ¥185,000
- 戦場の狼II ……… ¥130,000
- チキチキボーイズ ……… ¥130,000
- マジックソード ……… ¥120,000
- 1942 ……… ¥7,000
- 無頼拳 ……… ¥10,000
- 戦場の狼 ……… ¥7,000
- カプコンワールド ……… ¥18,000

〈IREM〉
- トンマ ……… ¥40,000
- ドラゴンブリード ……… ¥40,000
- RタイプII ……… ¥45,000
- ロードランナーII ……… ¥7,000
- ロードランナーIII ……… ¥7,000
- スパルタンX ……… ¥10,000
- 大工の源さん ……… ¥60,000

〈KONAMI〉
- グラディウスIII ……… ¥65,000
- グラディウスII ……… ¥55,000
- パロディウスだ！ ……… ¥98,000
- サンダークロス ……… ¥50,000
- T.M.N.T. ……… ¥120,000
- 源平討魔伝 ……… ¥22,000
- ファイナライザー ……… ¥6,000
- マンハッタン24分署 ……… ¥10,000
- サーカスチャーリー ……… ¥5,000

〈TAITO〉
- 火激 ……… ¥12,000
- 地獄めぐり ……… ¥30,000
- バブルボブル ……… ¥23,000
- 達人 ……… ¥60,000
- ダイナマイトリーグ ……… ¥30,000
- 中華大仙 ……… ¥9,500
- ヘビーユニット ……… ¥13,000
- 究極タイガー ……… ¥30,000
- ダブルドラゴンII ……… ¥35,000
- ドッヂボール ……… ¥7,000
- エキサイティングアワー ……… ¥7,000

〈NAMCO〉
- マーベルランド ……… ¥120,000
- ドラゴンセイバー ……… ¥164,000
- バーニングフォース ……… ¥117,000
- 球界道中記 ……… ¥130,000
- エアバスター ……… ¥65,000
- システムI ……… ¥50,000
- システムII ……… ¥110,000

〈ロムキット〉

（SYS-1）
- ロンバーズ ……… ¥10,000
- ブラストオフ ……… ¥10,000
- パックマニア ……… ¥18,000

（SYS-2）
- ドラゴンセイバー ……… ¥48,000
- 未来忍者 ……… ¥15,000
- バーニングフォース ……… ¥10,000
- 球界道中記 ……… ¥24,000
- マーベルランド ……… ¥24,000
- メトロクロス ……… ¥18,000
- ドラゴンバスター ……… ¥18,000

〈SEGA〉
- D.J.ボーイ ……… ¥45,000
- エイリアンストーム（SYS18） ¥85,000
- テトリス（SYS16B） ……… ¥60,000
- ブロクシード（SYS16B） ……… ¥60,000
- 獣王記（SYS16B） ……… ¥40,000

〈DATA EAST〉
- ロボコップ ……… ¥30,000
- ドラゴン忍者 ……… ¥30,000
- カルノフ ……… ¥9,500
- SRD ……… ¥11,000
- ワンダープラネット ……… ¥9,000
- シュートアウト ……… ¥6,000
- スタジアムヒーロー ……… ¥8,000

〈SNK〉
- スカイソルジャー ……… ¥23,000
- ネクストスペース ……… ¥25,000
- ギャングウォーズ ……… ¥40,000
- 脱獄 ……… ¥35,000
- ストリートスマート ……… ¥40,000
- ゴールドメダリスト ……… ¥10,000
- パドルマニア ……… ¥9,000

〈その他〉
- 子連れ狼 ……… ¥13,000
- スーパーパン ……… ¥95,000
- ハットリス ……… ¥25,000
- アウトゾーン ……… ¥95,000
- スノーブラザーズ ……… ¥55,000
- エアーバスター ……… ¥65,000
- JUJU伝説 ……… ¥65,000
- ゼロウイング ……… ¥38,000
- コンバットライブス ……… ¥75,000
- スカイアドベンチャー ……… ¥40,000

その他、在庫多数

不要基板高価買い取り



ステレオキット
RPS-8（別売）¥8,000



麻雀パネル ¥9,800

標準タイプ SVG−8 ¥34,800　RGB専用タイプ ¥29,800

写真はRPS-8内蔵タイプです。

- 当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー微調整がかんたんにできます。
- レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- 連射のスピードが調整できます。
- 連射はすべてのボタン（6個）でできます。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格。
- RGB21ピン対応。
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き。
- マージャンや特殊パネルにも対応できます。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

- ■PCエンジン用 / ■メガドライブ用 / ■Fコン用　¥3,500
- ■パソコン用 / ■マークIII用　¥2,500

近日発表！ 予約受付中

スーパーFコン用ジョイスティック

SVG-8 取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- 3カ月間保証書付きです。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子（シシガグチ）ケ口町13-2

TEL0798(71)2910　FAX 0798(71)7107

上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室 030または040(71)84103まで!

GAMEST ゲーメスト 5月号 プレゼント

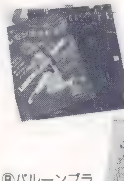
プレゼント希望の人は

4月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

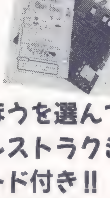
◇締め切り
4月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト5月30日発売7月号誌上にて。

1 (有)アミューズビデオ米子提供基板



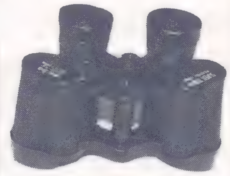
Ⓐレモンエンジェル (1名)



Ⓑバルーンブラザース (1名)

好きなほうを選んでね！インストラクションカード付き!!

2 (有)アミューズビデオ米子提供双眼鏡 (2名)



何を見るかはキミの自由だ！

3 ポニーキャニオン／サイトロン提供S.S.T.BANDテレカ (5名)



S.S.T.のライブチケット、ゲ屋で販売中！

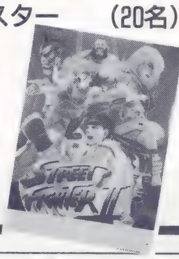
4 ポニーキャニオン／サイトロン提供 ZUNTATAテレカ (5名)



早くライブがまた見たい！

5 カプコン提供ストリートファイターⅡポスター (20名)

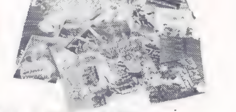
ショー会場でも人気抜群！



6 カプコン提供ストリートファイターⅡテレカ (20名)



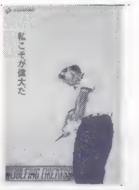
7 AOUカタログセット (20名)



'91AOU出展メーカーのカタログをセットでプレゼントだ！

8 コナミ提供ゴルフィンググレイツポスター (10名)

映像処理は並じゃない！



9 コナミ提供出たな!!ツインビーポスター (10名)



メローラはコナミひさびさの美少女キャラ！

10 ナムコ提供サンダーセプターⅡ・ドラゴンセイバー、クラックスPOPセット (1名)



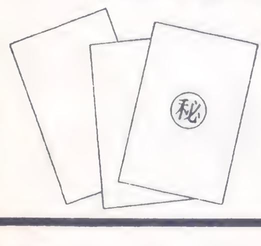
サンダーセプターⅡのPOPは貴重品

11 ゲーメストアイランドオリジナルテレカ (5名)



Newバージョンは個性的

12 毎度おなじみ㊙生写真 (3枚1組10名)



13 ゲ屋特製ゲーメストアルバム (5名)

ゲ屋お買い上げスタンプ40個でもらえるぞ！



当選おめでとう 3月号プレゼント 当選者発表

①ナムコ提供ドラゴンセイバーPOP
(北海道) 佐藤正敏君
(青森県) 手塚敬子さん
(群馬県) 小林学史君
(埼玉県) 篠宮良仁君
(神奈川県) 坂口真久君
(新潟県) 井口文男君
(三重県) 一海正樹君
(福岡県) 畑井恵美子さん
(〃) 中村弘恵さん
(宮崎県) 安永憲史君

②ナムコ提供ファイナルラップ2横断幕
(愛知県) 伏見昭宣君

③ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
(岩手県) 津内口昌紀君
(〃) 平原 涼君
(東京都) 主浜宏一君
(神奈川県) 森川利雄君
(愛媛県) 吉本 晃君

④毎度おなじみ㊙生写真
(岩手県) 吉田博巳君
(秋田県) 中道 新君
(静岡県) 小田英樹君
(愛知県) 田村 元君
(石川県) 高桑外志夫君
(兵庫県) 亀野彰宏君
(広島県) 大野 崇君
(山口県) 平中和之君
(佐賀県) 江田信一君
(熊本県) 大宮浩一郎君

⑤コナミ提供パンクショットポスター
(東京都) 飯田秀行君
(神奈川県) 橘川栄一君
(富山県) 後田幸治君
(高知県) 小松晋也君
(鹿児島県) 森 昭人君

⑥カプコン提供ニモポスター
(神奈川県) 山城友幸君
(愛知県) 末永弘道君
(愛媛県) 冨田 豊君
(福岡県) 浜田穣司君
(熊本県) 能美和具君

⑦ゲ屋オリジナルノート
(北海道) 境 寛行君
(宮城県) 小野寺 良君
(福島県) 柚原尚道君
(栃木県) 築地伸卓君
(〃) 金尾壽治君
(〃) 平井秀憲君
(神奈川県) 平野健司君
(〃) 鈴木幸宏君
(〃) 吉田武史君
(長野県) 原 浩君
(新潟県) 平山史子さん
(静岡県) 増田敦志君
(京都府) 浜市 毅君
(〃) 酒井 寛君
(大阪府) 児玉美佐子さん
(〃) 北田稔和君
(兵庫県) 春名義行君
(広島県) 三戸雅弘君
(福岡県) 白銀秀市君
(福岡県) 野口賢一君

⑧ゲーメストステッカー
(北海道) 堀尾哲也君
(群馬県) 二ノ宮圭介君
(茨城県) 渡辺寿一君
(〃) 宮田博幸君
(〃) 小瀬清文君
(埼玉県) 高野智之君
(千葉県) 村山尊夫君
(東京都) 森田賢司君
(〃) 青木 誠君
(神奈川県) 沓間絵美子さん
(愛知県) 服部浩昌君
(富山県) 牧野将和君
(三重県) 浅尾孔一君
(奈良県) 吉村寿和君
(京都府) 蟹谷昌弘君
(〃) 西田 忍君
(大阪府) 桜井 玲君
(〃) 深井利夫君
(岡山県) 諏訪邦宏君
(福岡県) 菅 太郎君

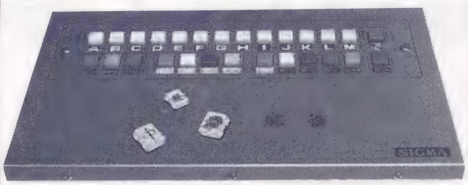
⑨ゲ屋オリジナルポストカード
(北海道) 絵山哲伸君
(青森県) 中谷和之君
(宮城県) 木島 智君
(福島県) 阿部雄一郎君
(群馬県) 日里 勇君
(埼玉県) 金田一真由君
(〃) 黒田清智君
(東京都) 一之瀬由貴さん
(神奈川県) 高田純一君
(長野県) 安永太一君
(愛知県) 関 岳君
(京都府) 上杉和磨君
(大阪府) 上田 拡君
(兵庫県) 島村竜一君
(岡山県) 管野真由君
(島根県) 東 匡志君
(山口県) 桧垣彩子さん
(高知県) 西内拓司君
(福岡県) 海藤美里さん
(熊本県) 出城 大君

⑩ミルコンズ提供ニューイヤーズカードとステッカー
(青森県) 原 由貴さん
(山梨県) 小池保盛君
(三重県) 笠井信宏君
(大阪府) 正岡仁志君
(広島県) 高賀靖雄君

⑪オリジナルゴーレム君キーホルダー
(北海道) 大畑英明君
(東京都) 畠中一明君
(神奈川県) 清田崇晴君
(静岡県) 岡村憲生君
(愛媛県) 清水秀晃君

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



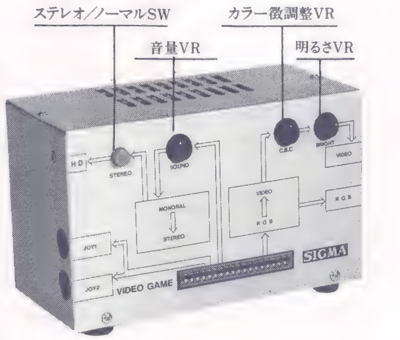
大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(760)6630／テクナート06(643)7641

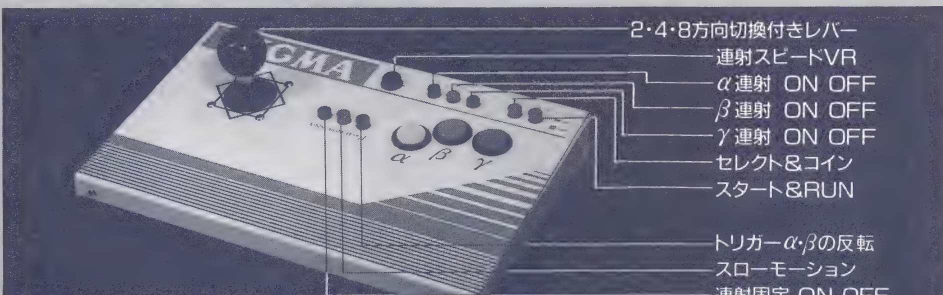
新製品 ステレオ対応AV-999



* 当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
* AV-999をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* ウォークマンのヘッドホンが使える端子付、音量を調整できるVRがありますので便利です。
* 別売（¥3,500）のRGB21ピンコードを使用すればRGBテレビにも接続できます。
* 別売のS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* テレビ接続用コードとS-9TURBO接続コード付きです。
* 超小型（縦125×横125×奥95ミリ）
* ソケットの配線はSAM規格

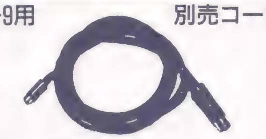
型番　AV－9　　（モノラル用）¥20,000
型番　AV－999（ステレオ用）¥25,000

スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO
ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番S−9 TURBO ¥10,000
(注)本体だけでは使用できません 別売コードが必要です

S-9用　別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* マスターシステム
&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000

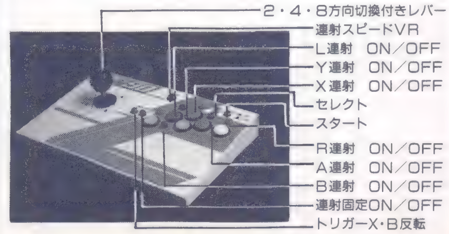
S-9TURBOの特徴

* α、β、γの連射ON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
* 連射スピードを連続的に変える事ができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
* 全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用　¥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK

型番SS-90 TURBO



¥12,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

めざせハイスコア!!

新学期のシーズンです。特に新入生、新入社員の人は新しいゲーセンを開拓することも必要でしょう。このコーナーを利用してくれれば幸いです。

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!! ツインビー	1,902,250	LALM-KUGER ASV	2-1 工場出荷バージョン
2	パンクショット	110	MOAI-AION-M・TAN	ノーマル 2:00 ALL
3	ガンフロンティア	316,890	ⒶⒾⓄⓃ-ⒼⓃⒹ	5面(連)
4	ハットリス	235,520	EDR	217 SET
5	ルナーク	56,200	LALM-KUGER ASV	
6	ドラゴンセイバー	1,139,350	AION-KGT・A・LOVE' 91	ALL 残=3
7	クイズ殿様の野望	981,400	MOZU	武田 MACHINE
8	サプライズアタック	19,940	お父さん 春菜もう16才よ!!	3面
9	U.S.ネイビー	2,215,490	「ROMAN-ROIL」FIZ	F14 使用 ALL
10	リーグボーリング(スコアゲーム)	243	AION-WIN	

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,792,950	H.O 今回は不参加!! 賢明だぞ大黒くん	ノーマル 7面ボス
2	剣豪	266,500	きゃわせ!!なんとびっくり +116 第4位	ノーマル 4面
3	WGP2(日本)	5'37"74	あっちゃん-Y.O あっちゃんもいいけど	ベストラップ 1'06"44
4	WGP2(オーストラリア)	4'20"61	AVG-BGM	ベストラップ 50"64
5	WGP2(アメリカ)	3'17"14	あっちゃん-Y.O 早紀さんもね!!	ベストラップ 38"16
6	WGP2(ドイツ)	3'29"88	あっちゃん-Y.O ああ!はずかしひ。	ベストラップ 41"04
7	ドラゴンセイバー	1,306,080	AVG-舞奈	ノーマル 1ライフ ALL
8	ピットファイター	862,650	マイジー 嘉屋男 不調!!-83 第13位	ノーマル 11面
9	ジョイジョイキッド	182,800	池田コケの助 只今-34、第9位	ノーマル 5-8
10	ガンフロンティア	212,630	KAN 今年は意中の総元締!!	ノーマル 4面

札幌そごう内ナムコランド ☆=5

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙	2,015,970	Hygela-Bok	1コイン (連)なし ALL
2	ガン・フロンティア	864,250	SGTa-MASA君	1コイン (連)なし 残×4
3	パンクショット	114	さらば,札幌くん	1コイン ALL
4	スカイスマッシャー	2,440,740	HSO-EC 民人	1コイン (連)なし 3-1
5	スカイスマッシャー	1P 379,730 2P 296,410	SGTα-ゲドー君♡ SHOBIN?	1コイン(連)なし 2P協力プレイ
6	ピットファイター	1,825,490	SGTα-DENKA	1コイン (連)なし ALL,TY使用
7	ドラゴンセイバー	1,724,890	SGTα-西脇君	1コイン (連)なし ALL 2P側
8	USネイビー	2,105,720	SGTα-DENKA	1コイン (連)なし ALL P×0
9	雷電	2,986,890	SGTα-MASA君	1コイン (連)なし 2P側 のびない
10	ファイナルファイト	3,131,770	スウィートランド ちょうもえくん	1コイン (連)なし コーディー R6

プレシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,696,500	ARIS	ノーマル 2-1 1コイン
2	エドワードランディー	651,210	WHIM-AION-うきっきー	ノーマル 1コインオール
3	雷牙	1,973,540	三国ニポです	ノーマル 残-6 1コインオール
4	クイズ殿様の野望	3,015,200	AION-クイズ小僧-ROX	88.9% 1P 1コインオール
5	クイズ殿様の野望	2,533,050	AION-ROX & ARIS	2P 天下統一 コンティニュなし
6	ファイナルファイト	3,022,200	TAK	ガイ ノーマル 1コインオール
7	スノーブラザーズ	2,941,810	NOA	1コインオール ノーマル
8	クイズ宿題をわすれました!	58,700	PIA	78.1% 1P R-3死亡
9	クイズ宿題をわすれました!	17,800	ROX & PIA ハイスコア?	2P
10	グランドリザード	2,238,500	PIA	ピンボール

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	1,384,810	DGRS-T・U(う)(西野妙子)	ノーマル3機設定 クリア
2	剣豪	1,533,100	GODZZY-チョパッシ(あ)	ノーマル3機設定 クリア
3	バンダイク	1,767,020	砂漠の減量作戦 GODZZY-チョパッシ(あ)	ノーマル クリア
4	パイプドリーム	4,934,370	HIT-ARY(だ)	Cコースノーマル ALL AS×13
5	マジックソード(ゼニデインボタン付)	12,586,676	E-SWAT'S ALLⒸ	ノーマル クリア
6	雷牙	2,151,390	E-SWAT'S ATTⒸ	ベリーハード設定 3機種設定 クリア
7	サンダーフォースAC	2,357,320	E-SWAT'S ATTⒸ	ノーマル3機設定 クリア
8	パンクショット	118	かうRUN	ノーマル クリア
9	出たな!!ツインビー	1,663,250	E-SWAT'S ATTⒸ	ノーマル3機設定
10	ルナーク	54,400	GODZZY チョパッシ(あ)	ノーマル3機設定

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!! ツインビー	1,845,500	WEST1653 魔法使い 山田	2-2
2	クイズ殿様の野望	5,094,550	むささびの▶ムー▶	
3	ルナーク	67,400	わぴこ ちゃん	4面 キイロ
4	ルナーク	49,100	ちー ちゃん	3面 アカ
5	ルナーク	28,300	しゅう くん	2面 アオ
6	ルナーク	31,100	あおい くん	2面 シロ
7	剣豪	2,998,600	むささびの▶ムー▶	ALL
8	クイズ宿題をわすれました!	165,600	ふりょう うし くん	60.2%
9	雷電	634,980	SO What? あり	EASY
10	ゴースト・パイロット	2,284,300	ベジタブルマン(ジェットマンでも可)	

アミューズメントハウスタックル☆V ☆=4

北海道中標津町東4条南1丁目 ☎(01537)3-2826

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(旧バージョン)	717,690	HIDE-西本英樹 3月で去る! (泣)	ノーマル3匹設定 ALL オート
2	WGP(テーブルタイプ)	(トータル)26'58"26	TBT-HIDE 英ちゃ!! 楽勝!!	ノーマル 6速 ALL初プレイ
3	サプライズアタック	222,190	PAT	ノーマル設定 5-2
4	MJ-12	238,970	PAT-金ないからヘタ!!	ノーマル設定 5-3
5	トライゴン(オート(連)スタート(連)付	750,590	PATサイコシュ付 トライゴン	ノーマル3機設定 STAGE8
6	Xマルチプライ	6,936,100	Half-ELF ともや!!	ノーマル3機設定 ALL
7	シャドーダンサー	188,000	MIU-美悠	ノーマル3人設定 2-4
8	アイレム エアデュエル	493,200	RIC-SACK	ノーマル3機設定 ラスボス
9	ミズバク大冒険	716,400	M.K	ノーマル3匹設定 ALL
10	オーダイン(オート(連))	894,220	HIDE-西本英樹 みんな! ばいばい♡	スタンダード5人 ALL ノーミス

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア(連)	1,733,820	Gスポット研究会 NO.1919MOUⒸ	ノーマル 残2 5発
2	エドワードランディ	835,152	G(研)NO,072恐怖のマッチョマンゆきみ	ノーマル ALL
3	戦国伝承	83,800	G(研)NO,036俺、女に目覚めた君Ⓒ	ノーマル M、Sだよ
4	ダイナマイトデューク	619,300	G(研)NO,036俺の前戯は鬼の前戯Ⓒ	ノーマル 9面
5	シークレットエージェント	767,900	G(研)俺の作ったクッキーが食えねえのかⒸ	ノーマル 8面
6	ファイナルファイト(連)	2,555,140	G(研)入会拒否SSB MAYAMI	ノーマルALL コーディー
7	スノーブラザーズ	2,559,420	G(研)OTL-Y²俺の股間はスカッドミサイル	ノーマル ALL
8	カプコンボーリング	279	G(研)NO,4940!! 通りすがりの人(だ)	ノーマル
9	ビジゲーター	12,135	G(研)80486書霊 妹と犯って堕ろした男	イージー 3面
10	クイズ宿題を忘れました!	72,200	G(研)コンドームを忘れました君?	ノーマル ?面

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪		FPS-Y.K	ノーマル 1コイン 2周目4面
2	クイズ殿様の野望	442,600	つかA!	ノーマル
3	ルナーク	59,500	つかB!	ノーマル 1コイン4面
4	ドラゴンセイバー	1,528,940	つかC!	ノーマル(連) 1コインALL 残×6
5	ブラッドブラザーズ	1,966,650	つかD!	ノーマル永パなし 1コインALL
6	スーパーマン(ツアーモード)		FPS-SJr.	ノーマル 1コイン 3-20
7	コラムズ(ハード)	13,928,113	FPS-SJr.	レベル 251 ジュエル8456
8				
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=7

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー(連)	2,107,550	HU-DOGE-SCI	2-1
2	雷牙 (連)	2,463,340	HU-DOGE-SCI	ALL 工場設定 残9
3	クイズ殿様の野望(武田信玄)	5,276,150	BAB-1917	ALL 1コイン 97.6%
4	ブラッドブラザーズ(連)	5,154,580	ぼやきのK	ALL 残3
5	剣豪	2,580,000	SGTα-岡原朝希	ALL 残×2
6	ガンフロンティア(連)	971,460	あつし	ALL 残4
7	リーグボーリング(フラッシュ)	2,500	ぼやきのK	ボール=15
8	パンクショット(必殺技ボタン付)	128	ぼやきのK	ALL
9	ドラゴンセイバー(連)(ニューバージョン)	1,927,670	あつし	ALL ノーミス
10	U.S.ネイビー(連)(FIA-18)	2,817,380	あつし	ALL P×9 万引ボタン付

ハイスコア通信

お店から

○ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
店内の照明が明るくなりました。アンパンマンの仲間たち入荷しました(仮面ライダーもあります)。

○弘前ハイローザスペースランド(青森)
当店に対する苦情・嫌がらせ等のお手紙待ってます。担当M・S

○プレイランドファンタジア&バレンシア(秋田)
新製品入荷希望! ボロボロです。fromファンタジア

○八千代プレイランドカーニバル(千葉)
当店ではハイスコア常連募集中。店内のゲームならどれでも結構です。腕に自信のある方、ご来店お待ちしてます。記録更新者にはテレカを進呈。

○プレイシティキャロット巣鴨(東京)
今回を持ちまして、「ゲーメスト」誌上でのハイスコア掲載を終了させて頂きます。皆さんありがとうございました。

○池袋プレイランドラスベガス(東京)
VEGASネット2回線になりました。"03-3590-2664・03-3590-0473"ハイスコア情報などボードを多数用意しています。ぜひアクセスしてください。

○ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー(東京)
前ハイスコア担当者矢野が2月25日で退職したため今回より東が担当することになりました。よろしくお願いします。遠征客の方々、御来店ありがとうございました。
担当、東

○ゲームセンターUFO(神奈川)
金沢の黒田君!生きてたんですね。by、フジツボ技術研究所

ハイテクセガ高崎 ☆=71

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	73,002,750	ESSAY-SOL	ノーマル設定 EXTRAクリア
2	ラッドモビール	全ステージクリア	冒険兆連弾!!俺が切り札!!! ESSAY-AGF	工場出荷設定 1位完走ワープなし
3	出たな!!ツインビー (連)なし)	2,406,700 (2周目4面)	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル設定 1コイン2/23入荷
4	MJ-12 ((連)なし、2Pver)	1,209,380	後楽園遊園地で僕と握手ESSAY(秘)新命明	ノーマル設定ALL残0 2/2消滅くらくら
5	レーザーゴースト (1P)	4,485,600	ESSAY-GRF-寿亭侯	ノーマル設定ALL パーフェクト×4
6	雷牙 ((連)付き)	2,424,760	ESSAY-GRF-てちゃく	工場出荷(イージー)設定全2周クリア 残9
7	ラフレーサー	2,201,100 (23周目4面)	生涯ラフレーサー ESSAY-AGF-M森脇	ノーマル設定 1コイン 居眠り運転 新町店
8	T.M.N.T. (レオナルド)	925	包丁貴族!!団英彦!! ESSAY-CSD-NEU	ノーマル2人設定 ALL 残1
9	T.M.N.T. (ドナテルロ)	950	CSD-DAR	ノーマル5人 ALL 残3 確認済
10	T.M.N.T. (ラファエル)	929	団英彦ヒレソテーベーコン巻きESSAY-CSD-NEU	ノーマル2人設定 ALL 残0

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=13

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望 (ノーマル設定)	5,360,900	GIN	1コインクリア 98.1% 武田
2	ワールドカップ'90 (ノーマル設定)	全面クリア	松本 ジュン	最終試合3vs0 日本チーム使用
3	剣豪 (ノーマル設定)	2,748,900	ZAO HLR	1コイン オールクリア
4	雷牙	2,038,480	庄司 善久	1コインクリア イージー設定
5	出たな!!ツインビー	1,352,300	TOM 32	6面ボス ノーマル設定
6	ガンフロンティア	222,510	SPREAM-BOMB	ラウンド4 イージー設定
7	ファイナルファイト (1段イージー設定)	3,993,380	YAS	1コインクリア コーディ
8	コラムスII	85,812	グレーターなまら mkII	17面クリア イージー設定
9	宇宙戦艦ゴモラ	604,300	SPREAM-BOMB	1コイン9RD イージー設定
10				

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!! ツインビー	1,850,950	OAG²-ORA(邪)	2-1
2	クイズ殿様の野望	1,147,000	NKS 上杉青の3番使用	ノーマル
3	雷牙	1,914,860	OAG²-ORE(天)	イージー残6
4	ガンフロンティア	1,226,570	管理人さんってこすりおそいね(妖)	ALL
5	リーグボーリング	2,600	エドワードバース	フラッシュ
6	パウンドフォーパウンド	373,200,000	OAG²-ORE(邪)	8人目
7	パンクショット	126	OAG²-ORE(邪)	おはってる
8	ドラゴンセイバー	1,921,080	E-SWAT'S 管理人(妖)	ALL1ミス 3UP
9	フォートラックス	2' 56" 88	めしくれ	1P5周
10	ジョー&マック	491,400	RADISH-T.S	あくまでロケです

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー (連)付	2,016,800	?	1コイン 2-2
2	エドワードランディ	946,000	DX-A	1コイン ALL
3	スカイスマッシャー (連)付	4,587,590	タイトーイン706男 超ドキドキ少年KEN	1コイン 5-2
4	雷牙(連)付	1,099,330	RO	1コイン 2-4
5	ジョーマック	636,700	ESSAY GRF-ELM	1コイン ALL
6	ドラゴンセイバー (連)付	2,149,700	えむてい♡	残9 ALL ノーミス
7	ブラッドブラザーズ (連)付	5,377,990	永パじゃない!! NOP-OAC	1コイン ALL 残3
8	クイズ殿様の野望	2,738,850 98.1%	AMP	1コイン
9	ギャルズパニック	488,400	LIG	残8 ALL
10	U.S.ネイビー (連)付	2,345,070	SASA!	1コイン ALL F/A-18

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	GPライダー(MT)	0' 44" 84	ゴキブリレーシング2号-レミーちゃん	105ポイント ノーマル設定
2	GPライダー(AT)	0' 45" 03	ゴキブリレーシング(GRT)会長 (も)	105ポイント ノーマル設定
3	サンダーフォース AC(連)	2,393,630	EX-YUKIO.S	1コイン全面クリア 残11 ノーマル
4	ファイナルラップ2 (U.S.A)	2' 17" 53	アネザキ	1人プレイ ノーマル設定
5	琉球	283,450	細谷重男	1コイン14面 イージー設定
6	ファイナルファイト (ガイ)(連)	3,370,310	RMC-SHO	1コイン全面クリア 残2エブリー有
7	ファイナルファイト (コーディ)(連)	2,916,610	GRT-会長(も)	1コイン全面クリア エブリー有
8	ルナーク(1P)	59,500	RMC-SHO	1コイン8面 イージー設定
9	MJ-12(1P)(連)	768,600	マサユ教 教祖雅えを信じよう LAN	1コイン全面クリア ノーマル設定
10				

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー (1P)	909,050	えらんでカルカン ネコまっしぐら	ノーマル 4面
2	ゴーストパイロット (1P)	1,342,400	HULOT	ノーマル 2(右)-最後
3	ブラッドブラザーズ (1P)	1,361,130	ネコまっしぐら	ノーマル 5-4
4	クイズ殿様の野望	3,593,450	アンドレ会の野望 WA.(荷)	ノーマル 1コイン ALL 織田信長
5	スーパーパン(1P) (パニックモード)	449,500	えらんでカルカン ネコまっしぐら	ノーマル レベル50
6	スーパーパン(1P) (ツアーモード)	1,497,580	ネコまっしぐら	ノーマル 2-23
7	ドラゴンセイバー(1P)	1,306,600	Y.S.	ノーマル ALL ♡×7
8	パウンドフォーパウンド (1P)	205,130,000	極楽蝶	ノーマル 6人目 スピードボクサー
9	パンクショット(1P)	100	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
10				

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪	3,083,100	P○ニ○店集計やめろ!!君	全2周クリア ノーミス
2	雷電	3,331,310	(柏)DIN-PAN	2-2(2P側) (連)付
3	G-LOC	3' 14"7	OAC-SRP(ま)²	ノーミス ALL 189残
4	エスケープキッズ	100面+α	ESSAY-GRF-2ちゃく	右腕2倍! 約2時間30分
5	ドラゴンセイバー	1,742,600	RWC-AKD	1 MISS ALL ブルードラゴンに負けた
6	クイズ殿様の野望	3,743,100	地獄の伝書鳩+5人の軍師+アヤシイDO+	90.9%
7	クイズ宿題を忘れました!	161,000	どっかのだれか	56.2%
8	シークレットエージェント	121,600	なまらたくらんけ&なまらたますかけ	ランクいちばんかんたん
9	ロストワールド	17,116,500	NAL	1コイン ALL
10	T.M.N.T.	390	RWC-たくらんけ	イージー5機 穴うめラスボス

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,645,650	えの(く)	2-3 工場出荷設定
2	雷牙	2,230,270	ZZZ-加奈ちゃんのイナズマキーック!	ALL 残機11 工場出荷設定
3	雷牙	1,531,930 1,695,530	元祖とりごぼうZ もーれつこたろー(K)	ALL 工場出荷設定
4	パンクショット	160	KGC-カリコマー(く)	ALL ノーマル3分設定
5	ドラゴンセイバー	1,107,520	えの(く)	ALL 3up 旧バージョン
6	雷電	3,987,570	NOB(く)	2-4 イージー設定
7	ニモ	1,492,700	えの(く)	ALL 工場出荷設定
8	マジックソード	13,323,766	えの(く)	ALL イージー設定
9	マジックソード	900,916	元祖とりごぼうZ	ALL最低スコア イージー設定
10	アウトゾーン	9,999,999+α	えの(く)	6-4で達成 工場出荷設定

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)268-9798

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!! ツインビー	2,629,550	TOMMY	工場設定 (連)なし 2-4
2	ガンフロンティア	975,860	Pio (ぴ)	工場設定 (連)なし ALL 残×2
3	クイズ殿様の野望	5,318,500	WA.(荷) (だいし)	工場設定 ALL アシ(無)
4	クイズ宿題を忘れました!	157,300	たかがい氏とキンコンカンのゆかいな仲間	工場設定 ALL アシ(有)
5	サプライズ・アタック	1,144,500	まお(わ) (東京行き)	工場設定 ALL 残×2
6	ドラゴンセイバー	2,363,030	1ケ月前のスコア あぶそうぶ(ぺ)	工場設定 (連)なし ALL 残×9
7	ニモ	2,094,500	あぶそうぶ(ぺ)	工場設定 (連)なし ALL 残×0
8	ピットファイター	1,892,360	レピ様が超良い! あぶそうぶ(ぺ)	工場設定 (連)なし ALL TY使用
9	コラムスII	42,115	Pio (ぴ)	工場設定 10個 J:896
10	ロストワールド		再入荷!	旧バージョン

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,526,750	おいちゃん	1-7
2	ルナーク	70,100	KFT-K・S	S+6
3	剣豪	3,104,800	NOP-OAC	全2周クリア ノーミス
4	ローラーゲームズ	217	ガキみたいなことはやめろ	ダラス
5	雷牙	2,145,240	暴力おやじNAT³	全2周クリア残6
6	エドワードランディー	118,000	非魔人Br	最終面
7	パンクショット	126	プレニビイー社長	ALL
8	ドラゴンセイバー	1,529,480	香津美 リキュールREM-OAC	ALLノーミス
9	エスケープキッズ	ステージ13	ナディア全話録画済 RON	
10	クイズ殿様の野望	1,220,900	サネ	ALL

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)27-2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	829,900	山梨のヒューマン・フォスター	
2	エドワード ランディー	1,007,818	はしくん	1コインオール
3	雷牙	567,370	つふPON	1コイン全面
4	ガンフロンティア	253,200	はしくん	
5	ブラッドブラザーズ	1,135,000	つる	4-4
6	ゴーストパイロット	1,153,000	はしくん	1コイン
7	ドラゴンセイバー	923,320	はしくん	1コインオール
8	ドラゴンセイバー (2P)	1,107,040	はしくん・ズルたん共同作業	1コインオール
9	雷電	1,888,610	NGC・SAK	
10	エアバスター	912,980	はしくん	1コインオール

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (1P)	1,923,510	「S」GALAXY -いけだ66	1ミスALL エブリ3回
2	出たな!!ツインビー (1P)	1,474,000	「S」GALAXY -いけだ66	7面 ノーマル
3	トライゴン(1P)	1,967,730	はしも	2周ALL(連)なし イージー 残1
4	ピストル大名の冒険 (1P)	487,600	罷	ノーマルALL
5	マジックソード (ノーパートナー部門)	3,927,358	ザ・ヘンタイスペシャル 目黒イク夫	ビギニングALL ノーオプション
6	パンクショット(1P)	136	ブルーレットおくだけ	1コインALL
7	クイズ殿様の野望 (1P)	326,050	今年は受かるぞ! のりとしくん	アシスト1人 家康 80.3%
8	レーザーゴースト (1P)	611,500	開け!アルハザード少女エゴエゴ魔法屋家業	Stage6
9	雷牙(1P)	1,771,710	来々妖魔奇譚っ!	1コインALL
10	ブラッドブラザーズ (1P)	1,282,760	O・S	St5-4

T山の大谷さん、たまにはお手紙くださいね♡　by、弘子

○ゲームセンターコパIII（神奈川）
店内改装してきれいになりました。ハイスコアボードもついでに…　by、店長&常連より

○プレイシティキャロット松本（長野）
店員の(F)氏の長野行きが決定しました。これからは長野から(は)氏と共に通ってもらいましょう。

○扇ケ丘レジャーセンター（石川）
ナムコのドライバーズ・アイ入荷。旧W・R、SUZUKAともどもよろしく。

○イエローハット（愛知）
ジムカーナ以外にゼロヨン、パフォーマー（ドリフト野郎）でもOK!! 日曜の夜はナベタに集まれ!!（担当へ、走り屋通信はやめさせないで♡）

▲担当 VTEC CR-X(さ)▼
担当、嵐の伝言板作るか!?（ゴマメ模様も可←冗談）

○プレイシティNASA杉本町（大阪）
▼最近入ったOLDゲーム…今ペンゴが熱い!!by、A・N-[水]

○チャレンジャー関大前（大阪）
チャレンジャーオリジナルテレカ3弾が4月の初め頃に発売されますー次は○○○、○ーと○○○。ー○か○○○の2種類ですーみなさん買いに来てくださいねー
（MOV・竹井 床）

○ゲームハウスカントリーボーイ（広島）
懐しのゲーム〝第2弾は名作「ゼビウス」です。是非御来店ください。

○ゲームシティOZ（山口）
この度、山口県宇部市新川駅前にOZの3店目アメニティスペースOZをオープンしました。宇部市周辺の方はぜひ御来店ください。

○ゲームプラザ（熊本）
ドライバーズ・アイ入荷。ルナークに好評、必殺ボタンついたばい。

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=97

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルナーク(1P)	79,200	TYRANT-IGA 帰京おめでとう-ひむ	1コイン 8面 エロ(研)所属
2	剣豪(1P)	3,102,300	CRS-ROD	1コイン ノーミスALL
3	ガンフロンティア(1P)	1,679,760	とまとくん	1コインALL(連) 残=2 つかれた
4	クイズ殿様の野望(1P)	9,363,400	めざせカンスト!? をう	1コインALL 三好 94.2%
5	ドラゴンセイバー(1P)	2,161,720	JAG-"R・Yの弟子"-JIO-WOP	ノー、ミス ♡×10 (連)ナシ
6	スーパーフォーミュラ(ワールドチャンピオンシップ)	5′27″412	OZZY	セナ使用 レバー(タロー)
7	キャメルトライ(ビギナータイム)	0′ 41″ 8	TYRANT-キャメ(研)-MAC (夫)さかな屋	194670点 黒玉(タロー)
8	キャメルトライ(スペシャルタイム)	0′ 54″ 8	TYRANT-キャメ(研)-R.K.大工屋	553290点 黒玉 (タロー)
9	ナイトストライカー(Qゾーン)	91,662,280	G.M.Cなかっぴ	Cで2万にがした PB×6 ALL
10	ムスタング(1P)	10,000,000+α	AH-GACHAPIN	9-5 (連)付き

プレイランドスカイシアター ☆=16

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	WGP2 (JAPAN・GP)	5′33″26	金欠がライバル ESSAY-JUN(慈)	ノーマル完走 BL=1″05′59
2	WGP2 (AUSTRALIA・GP)	4′10″39	ガンボーイ(金)(欠) ESSAY-REO-SP	ノーマル 完走 BL=49″21
3	WGP2 (USA・GP)	3′13″88	金が尽き家へ帰る奴! ESSAY-STER(貧)(乏)	ノーマル 完走 BL=38″31
4	WGP2 (GERMANY・GP)	3′28″21	金欠トリオここに誕生 ESSAY-JUN(慈)	ノーマル 完走 BL=41″33
5	出たな!!ツインビー	2,144,800	ESSAY-GRF-寿亭侯	ノーマル 2周目2面
6	剣豪	3,057,300	入荷遅すぎもう止めた ESSAY-JUN(慈)	ノーマル ALL ノーミス当り前…
7	ガンフロンティア	1,518,390	すでにヤル気は無いよ ESSAY-REO-SP	ノーマル ALL 残×1
8	クイズ殿様の野望	7,064,050	ヤリ込み不足ダメ夫! ESSAY-P・SOLDIER	ノーマル ALL プレイヤー=三好
9	ドラゴンセイバー	1,729,210	卵が出ない不幸男… ESSAY-NMF-MIZ	ノーマル ALL ノーミス♡×4
10	パンクショット	142	真野妖子使用 BPG	ノーマル ALL

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スパイナルブレイカーズ	2,424,450	九州がライバル	ノーマル ALL
2	雷牙	1,828,150	卒業記念 しんちゃん再登場	ノーマル ALL
3	パウンドフォーパウンド	474,467,000	抜かれても クイズの帝王MRO	ノーマル ALL ハードパンチャー
4	クイズ殿様の野望	4,849,750	バグると超高速モード	ノーマル ALL 武田使用96.7%
5	エドワードランディー	60,902	だめだこりゃALC	ノーマル R-5
6	クイズ宿題を忘れました!	41,600	ゲームの下手な人でも出入禁止じゃない	ノーマル 6月 46年スタート
7	戦国伝承	83,500	PC宇都宮改装中はどうするの?	ノーマル R-2
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=123

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3787-8611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルナーク(1P)	71,600	飛び散る吉原! EGC-神宮寺STR	ノーマル 8めん
2	キング・オブ・ザ・モンスター	259,820	大怪獣愛好野郎 EGC-神宮寺STR	ノーマル 8めん
3	剣豪(1P)	3,202,600	吉原とバグがライバル HST-(お)SPT	ノーマル ALL
4	雷牙(1P)	2,570,560	初デビュー! EGC-(会)IKE	イージー ALL 残13
5	ローラーゲームズ(1P)	623	浪人4周目?それとも無職!?Y.I(ニセ)	L.A.第3試合 T-BIRDS
6	ガンフロンティア	1,548,400	JAG-WOP	ノーマル (連) ALL
7	サンダーフォースAC	2,403,110	スゴイつらいよ! HST-(お)SPT	ノーマル ALL (連)無し
8	クイズ殿様の野望(1P)	8,208,600	めざせカンスト!? をう	ノーマル ALL 三好使用
9	GPライダー(1P・MT)	44″42	家には二人の子供が… OYA-G	ノーマル 105 43出せ!
10	サンダーフォースAC	2,404,310	HST-(お)SPT	ノーマル ALL (連)

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	104,990	S	ノーマル (連)
2	パンクショット	108	愛川乱	ノーマル クリア
3	ファイナル・ファイト(ガイ)	3,379,300	宮部	ノーマル 2人 (連) ALLクリア
4	ファイナル・ファイト(コーディー)	3,413,040	みやべ	ノーマル 2人 ALL クリア
5	ムスタング	1,355,200	ジョニー・ロットン	
6	パラメデス	117,820	愛川乱	ノーマル
7	コラムス(ハード)	1,338,032	RIT	ノーマル L.68
8	クイズ殿様の野望	1,051,400	ZERO	ノーマル 信長 45.1%
9	ネクスト・スペース	995,300	LSP	ノーコン (連) 最終面
10	パロディウスだ!	1,253,600	馬場のピンゴインに集まれ	ノーマル (連) 2-4ツインビー

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,728,410	CYRTIS-MER 虹色のバナナを持つ男	ALL (連) 残×7
2	ガンフロンティア	292,140	YUK-ロリコン連盟藤原支部会長	RD5 連なし
3	MJ-12	596,800	CYRTIS-MER SGOへいまに見てろ	RD10 連なし
4	剣豪	497,500	CYRTIS-MERFERへ会長入手成功	RD5 連なし
5	パンクショット	138	MIE チャリポコピーの弟子ちょっと臭い	2分制定 ALLクリアー
6	スカイスマッシャー	3,021,130	CYRTIS-MER 町田来たる……	3-4 (連)
7	出たな!!ツインビー	1,917,000	YUK-キャンディータイム愛読者	Z-1 連なし
8	U.S.ネイビー	2,607,830	CYRTIS-MER スカッドにやられた男	PB×6 (連)ALL
9	ブロクシード	243ライン	GBG 今市の名カメラマン	連なし
10	ブロクシード	538,943	GBG ゲームボーイカンスト(テトリス)	連なし

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エドワードランディ	929,778	S-OEC	1コイン ALL クリア
2	出たな!!ツインビー	2,427,350	DDD-VAX	2-2
3	剣豪	2,997,000	DDD-前田慶次	1コイン ALL 残6
4	スーパーパン	3,715,370	アイルトン隆	3-35
5	キング・オブ・ザ・モンスターズ	100,340	いつものヤツ お願いしますよ	
6	ファイナルファイト	3,213,760	だって、の、だもん	1コイン -ALL ハガー
7	リーグボーリング(スコアゲーム)	300	オレだよ!中谷だよ! 完璧だよ!	
8	ジョイジョイキッド	257,000	ライアン!大川慶次郎 名実況 杉本清	6-10
9	サンダーフォースAC	2,340,340	大外から、キチン、キトサン、カニチップ	1コイン ALL ノーミス
10	コラムス	62,687,295	え、えりりんじゃないっすか。	

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=104

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎(03)3943-6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナー(1P)	502,900	MSO-10-LIE	ALL 2P側 ノーマル
2	エドワードランディ(1P)	2,120,662	Mr.まさし君	ALL ノーマル
3	A.B.コップ	72,551,250	MSO-10-LIE	ALL ノーマル
4	ファイナルファイト(1P.ハガー)	4,635,590	SSC-VAP(E)	ALL ノーマル
5	パウンドフォーパウンド(1P.ハードパンチャー)	476,203,000	MSO-10-LIE	ALL ノーマル
6	雷牙(1P)	2,325,950	MOS-YAO	ALL、残10 ×ノーマル設定
7	クイズ殿様の野望(1P)	5,403,900	みさとん	ALL、97.1% ノーマル
8	MJ-12(2P同時Ver.1P)	960,120	DLF-INGS-RAY	ALL ノーマル
9	ドラゴンセイバー(対空対士(連)付、1P)	1,926,920	ニセ田中校ELF ○○(ふせ字)	ALL、ノーマル 残7、♡7
10	剣豪(1P)	1,259,800	星白金あつし夫 -めし夫	9面 ノーマル

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=21

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,730,550	地獄龍反省してる人	ノーマル 3機設 ラスボス
2	クイズ殿様の野望	7,761,850	NAZO(四)	ノーマル ALL 88.2% 織田
3	雷牙 (連)	2,210,710	地獄龍バイト募集中!	ノーマル 3機設 ALL 残10
4	戦国伝承	92,100	女には興味はねえ! Byじごせん	ノーマル設定
5	パウンドフォーパウンド	280,710,000	杉田勘九郎from麻布	ノーマル 黒使用7人目で死す
6	バックトゥザフューチャー(スコア部門)	51,383,630	CAT	アウトレーン イージー
7	バックトゥザフューチャー(ループ部門)	82	CAT	リプレイ700万
8				
9				
10				

キャッスル&YOU² ☆=157

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC(連付)	2,405,080	もうやんねーーっ!? HST-(お)SPT	ALL 残11 ノーマル3設
2	MJ-12(1P・連付)	1,281,110	ブッ飛ばしてブッ殺す!! EXL-AFC-T'	ALL 工場設定 残0 2P.VER
3	シスコヒート(1P・大型車)	11′ 58″ 5	次はR.Mやるっス!? EXL-RVS-NBG	ALL 工場設定 493,070
4	A.B.コップ	72,565,580	春から大学生でおま! EXL-RVS-NBC	ALL ノーマル設定
5	ジョー&マック(1P・ジョー)	1,036,800	只今盲腸ジョーリジョリ EXL-SSC-ネズミ	ALL、残0 ノーマル3設
6	出たな!!ツインビー(1P・連付)	2,832,700	〆切の次の日に2-5 EXL-RVS-GUN	2周目4面 工場設定
7	ルナーク(1P・連付 賞プレイヤー)	97,500	Mr.しおしお君	8面でデッド!! ノーマル設定
8	スパイナルブレイカーズ(1P)	2,716,760	空飛ぶチ○ポコ♡チュ スパイナル(円)さん	ALL 58.5% ノーマル設定
9	ファイナルラップ2(1P・USA)	2′16″16	これ以上出るの? EXL-CYR-CBY	ALL ノーマル設定
10	ヒット・ジ・アイス(1P)	20PTS	EXL-LIE-(付) EER夫(ゴックン)	20-19 44% 工場設定

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=12

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	6,617,600	まだまだ出るぞ! 林原ふう	1コイン ALL 96.1%
2	サンダーフォースAC	2,359,880	VG2-(東)	ノーミスALL ノーマル 連無
3	スカイスマッシャー	4,015,030	HIRO	5-4 ノーマル 連無
4	雷牙	1,803,240	板橋のゲームキッド	ALL 残機×2 ノーマル 連無
5	シスコ・ヒート	474,670	ROY	ALL 12′16″9
6	出たな!!ツインビー	1,277,200	RYO	1Pプレイ6面 ノーマル 連無
7	ドラゴンセイバー	1,532,280	TEXT	ALL 卵×5 ノーマル 連無
8	バンダイク	1,844,140	MJS・火星団・(河)	ALL ノーマル 連無
9	ルナーク	58,600	超アラブ	1Pプレイ ノーマル R-4
10	ドライバーズ・アイ	3′34″384	ミッチー富田	SUPER/MT

JOYCOM'S多賀&平店 ☆=4

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	5,608,250	ROD	JC平 ALL 95.6%
2	雷牙	2,220,260	BAN	JC平 ALL 2P側
3	剣豪	2,377,700	TO-Y君	JC平 ALL 2P側
4	バンダイク	1,264,540	疾斗-Show	JC多賀 ALL
5	出たな!!ツインビー	1,837,150	T.M.K-T.S	JC多賀 2-1 S×4
6	パンクショット	56	龍救なーお!!ATM	JC多賀 ALL
7	GPライダー(マニュアル)	45″ 87	龍救なーお!!ATM	JC多賀 105P+S
8	ナイトストライカー(Pゾーン)	90,022,800	めざせ全国TOP!! NAC会長	JC多賀 ALL S×9 P×6
9	ナイトストライカー(Tゾーン)	91,081,860	副会長	JC多賀 ALL S×9 P×6
10	パイプドリーム(Aコース)	3,663,970	龍救なーお!! ATM	JC多賀 ALL 1ミス

カジノカーニバル ☆=12

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,341,180	北多摩コン研部長	ALL
2	ギャルズパニック	490,400	ばきよう	ALL 連付
3	出たな!!ツインビー	1,818,200	KECHI-486	連付
4	ルナーク	56,200	BAMAT MAPORFIC	タイトー
5	キング・オブ・ザ・モンスターズ	1,00,340	NATURAL	ネオジオ
6	パロディウスだ!	576,000	ナトリ君	ノーマル
7	スカイスマッシャー	1,486,460	KTQP	3設ノーエブリ
8	ドラゴンセイバー	2,110,490	KTPG-H.T	ALL ノーミス
9	ブラッドブラザース	4,949,730	SEP-FECT-TE	ALL 残3
10	オーライル	7,203,160	日本-KTP	ALL NO-MISS

プレイランド池袋ラスベガス ☆=2

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	5,781,150	AKI	ALL91.1% 三好使用
2	剣豪	2,945,100	KID(W)	ALL ノーミス
3	雷牙 (連)あり(工場出荷設定)	2,595,800	MJS-火星団-YAO	ALL1UP×9 ノーミス 残14
4	パイプドリーム(Aコース)	4,024,140	死人使ひ(た)	ALL もーいや
5	パイプドリーム(Bコース)	3,674,860	集炎烈火(た)	ALL
6	パウンドフォーパウンド(ハードパンチャー)	470,252,000	エムワンカード	ALL ALLIRKO
7	パウンドフォーパウンド(スピードボクサー)	360,484,000	東京南支社	ALL 7人KO
8	エドワードランディ	972,692	TEN	1コインALL
9	サンダーフォースAC (連)つき	2,394,600	和幸新宿組・総統 NGC-TEX(有)	ALL 残×11 アイテム1のがし
10	スーパーパン(ツアーモード)	9,483,850	スパパン神体 和幸新宿組YAMATO隊長	1コインALL 残×9

八千代プレイランドカーニバル ☆=3

千葉県谷内やし八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エドワードランディー	1,449,790	ダブドラ3全部門FCM氏にやられたGNP	イージー 体力(多) 1コインALL
2	ハングオン	45,254,250	クソゲー クソゲー 糞!糞!糞! GNP	ノーマルALL 4′52″62
3	チェイスH.Q.	28,951,380	クソゲー研究会会長 通称 クソ(研)-GNP	ノーマルALL スペシャル×4
4	バーニングフォース	5,998,740	クソゲーダブドラ3をついにクリア!FCM	ノーマルALL
5	A-JAX	1,123,900	ダブドラ3なんか集計すんじゃねー!FCM	ノーマルALL
6	雷牙	2,165,400	MED-TTY	イージーALL (連)付
7	ファイネストアワー	6,497,970	今さらサラマンダに燃えるクソ(研)-KAZ	ノーマルALL
8	サンダーフォースAC	2,364,520	FCM氏をおどかして楽しむクソ(研)-KAZ	ノーマルALL (連)付
9	TATSUJIN	10,000,000+α	AH-GACHAPIN	ノーマル (連)付 8周目1面で達成
10	パンクショット	132	AH-GACHAPIN	ノーマルALL

書店（帖合）印
部数　　冊

ゲーメスト

No.18	No.49
No.20	No.50
No.38	No.51
No.39	No.52
No.40	No.53
No.41	No.54
No.42	No.55
No.43	No.56
No.44	
No.46	
No.47	
No.48	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.18（'88　3月号）
No.20（'88　5月号）
No.38（'89　11月号）
No.39（'89　12月号）
No.40（'90　1月号）
No.41（'90　2月号）
No.42（'90　3月号）
No.43（'90　4月号）
No.44（'90　5月号）
No.46（'90　6月号）
No.47（'90　7月号）
No.48（'90　8月号）
No.49（'90　9月号）
No.50（'90　10月号）
No.51（'90　11月号）
No.52（'90　12月号）
No.53（'91　1月号）
No.54（'91　2月号）
No.55（'91　3月号）
No.56（'91　4月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

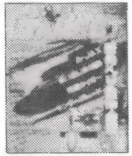
君こそGAMEST行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	

キリトリ線

No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦



No.20('88 5月号)
特集:AOUショー



No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII



No.39('89 12月号)
特集:AMショー



No.40('90 1月号)
特集:クォース



No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII



No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト



No.44('90 5月号)
特集:AOUショー



No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集



No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!



No.48('90 8月号)
特集:就職最新情報



No.49('90 9月号)
特集:東亜プラン



No.50('90 10月号)
特集:大感謝セール



No.51('90 11月号)
特集:マジックソード



No.52('90 12月号)
特集:AMショー



No.53('91 1月号)
特集:もしものゲーム



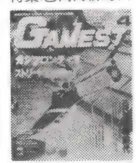
No.54('91 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.55('91 3月号)
特集:ドラゴンセイバー



No.56('91 4月号)
特集:SNK新時代



君こそゲーメスト！

その1

出たな!!ツインビー		3,214,100 (2-5)	Mr.まさし君	個人申請プレイシティ キャロット高田馬場（東京）
剣豪		3,214,000	SPR	モンキーハウス メインスタジアム（福岡）
ルナーク		101,200 (8面)	GOR-NZM	ハイテクセガ金沢 （石川）
バンダイク		2,000,320	G.M.C. R-I	モンキーハウス メインスタジアム（福岡）
雷牙	イージー (連)付き	2,608,150	ばーてぃかぁーる!! LCN修斗ちゃん	アミューズ＆レスト メイヨー（兵庫）
	イージー (連)なし	2,570,560	初デビュー! EGC-(会)IKE	荏原ゲームコーナー （東京）
ガン フロンティア	(連)付き	1,836,420	TURKEY屋(ま)(ど)	ビッグキャロット京都 （京都）
	(連)なし	1,738,280	GOL(ま)	
クイズ殿様の野望		9,999,999+α	ピンボール歴２ケ月! ゲームの下手なERA	個人申請セントラル 日吉 （神奈川）
			IML-PET	キャノン最前線 （愛知）
			DCC-AGAS-KACⓅ	個人申請ジョイプラザ コスモス （愛知）
エドワードランディ		2,120,662	Mr.まさし君	プレイシティキャロット 巣鴨（東京）
スパイナルブレイカーズ		3,628,780	人面魚友の会会長 SDI-TOK-IMO(娘)	ジョイランドタイトー草津 （滋賀）
A.B.コップ		73,002,750	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 （群馬）
サンダー&ライトニング		186,195,380	ISP.	ビッグキャロット 京都（京都）
レーザーゴースト		4,485,600	ESSAY-GRF-寿亭候	ハイテクセガ高崎 （群馬）
サンダーフォースAC (連)なし		2,411,980	中井鯉絵(こ)(ん)(で)(ら)	個人申請 カジノ姫路（兵庫）
パウンドフォーパウンド (スピードボクサー)		477,413,000	PNC	個人申請 ラッキー21（山口）
シスコヒート		11′58″5	次はR.Mやるっス!? EXL-RVS-NBG	キャッスル&YOU² （東京）
マジェスティックトウェルブ	(連)付き	1,281,110	ブッ飛ばしてブッ殺す!! EXL-AFC-T'	キャッスル&YOU² （東京）
		1,209,380	後楽園遊園地で僕と握手 ESSAY-(秘)新命明	ハイテクセガ高崎 （群馬）
ピットファイター		2,081,030	NNG-WXY-RAY	ヤングプラザジャンボ （大阪）
パラメデス		3,500,000	彼女とニュース出演!? ♡SUR-Y.T(幸)♡	ウィルトークタイトー 大街道 （愛媛）
パイプドリーム	Aコース	4,085,600	管研UYK	ビッグキャロット京都 （京都）
	Bコース	3,748,970	GOL(ま)	
	Cコース	5,131,430	UYK(級)	
バルーンブラザーズ		5,485,890	奇跡は２度起きた! RAG.T-TEM	ゲームセンター コパIII （神奈川）

今回はニューゲームの頭数が多いにもかかわらず10店に満たないため、集計していないゲームが多いこと多いこと。

これらはあとまわしにするとして、今回のニューゲーム一番人気は「出たな!!ツインビー」。2周目の打ち返し弾はパロ以上。今現在では2周クリアするのは無理といわれているものの、いつかきっと2周クリアは出るはず。それまでは、いかに点効率を上げて先に進むかが勝負の鍵!!

剣豪は2周クリアで終るけど、稼ぎになると走るところは走り、点稼ぎするところはしっかり稼ぐ。しかもノーミスが条件なので超シビア。

ルナークは、全面クリアは出ず。来月にはクリアが出るでしょう。

バンダイクはアラジンの魔人（?）稼ぎが重要とのこと。

雷牙は、メーカーの出荷時期の違いにより工場出荷設定がイージーの店とベリーハードの店に分かれてしまいました。イージーの店が出荷時期が早いほうで、ベリーハードは遅い店のようです。集計はとりあえずイージー設定でさせていただきました。また、エクステンドは5万・20万の設定です。稼ぎのほうは、ランダムの1UPアイテムにかなり左右され、さながらドラゴンセイバーの時と同じ状況。けど、細かい稼ぎも必要なのがつらいところ。

ゲームセンターUFO ☆=73

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,562,650	本誌初登場のDNA	1コイン1-7、(連) 本店
2	剣豪	3,020,400	フリッパーに開眼! SEEP-T、E(球)	1コイン ALL 残×5 八王子
3	スパイナルブレイカーズ	1,517,880	SF IIまで何すればいーの? BT、(弱)	1コイン7面 レーション×2
4	雷牙（1P）	2,091,210	歌舞伎Townナイトマスター! SKG(帝)	1コインALL、(連) ノーミス、本店
5	クイズ殿様の野望	1,334,150	新潟白根店店長! パンチ北上様	1コイン ALL
6	パウンドフォーパウンド（スピードボクサー）	448,577,000	お客さまの Aさん	1コイン ALL、町田店
7	パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	475,819,000	GOLD Z	1コイン ALL、町田店
8	ガンフロンティア	858,960	八王子の貴公子!? SEP-T、E	1コイン ALL、残? (連) 八王子
9	雷牙（2P）	3,309,280	本店のいけないコンビ URX-AKT.KNS	ALL、(連) 本店
10	マジックソード（2P・イージー設定）	6,224,718	DANGERなコンビ BT、&DRU君ⓃⒶ	ALL、(連)＋(必) トカゲとシーフ

ゲームセンターコパIII ☆=27

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー（1P）	2,452,950	東洋太平洋バンタム級チャンピオン-MIT	2-2 連射あり ノーマル設定
2	ローラーゲームズ（1P）	631	超激イカムズ! N.ARC-SUP	2周目1面 連付 ノーマル設定
3	剣豪（1P）	1,686,500	パンチドランカー N.ARC-MIT	2-5 ノーマル設定
4	パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	265,744,000	ビル磨き大好き! Half-Hacker	ファイト7 KOX6ノーマル
5	クイズ殿様の野望（1P・ノーマル設定）	5,187,550	また、お待ちしてます ONQ-KNG	ALL 武田使用 92.5%
6	ガンフロンティア（1P）	1,203,550	もう!死あるのみ N.ARC-SUP	ALL 残×1 ノーマル設定 (連)
7	ガンフロンティア（2P・トータル）	1,415,650	N.ARC-SUP& N.ARC-IZAⓉ	ALL二人残×5 ノーマル設定 (連)
8	バルーンブラザーズ	5,485,890	奇跡は2度起きた! RAC.T-TEM	ライン2019 ノーマル設定
9	パロディウスだ!（ツインビー）	2,078,400	みたらぶるっちゃうようーくそして!かまし	2-10 連付 マニュアル
10	ハレーズコメット	9,999,990+α	伊藤美紀のファン!! N.ARC-IZAⓉ	ラウンド60で達成 ノーマル (連)

タイトー小田原周辺 ☆=53

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア（工場出荷設定・(連)）	956,480	小田周名前漢字化計画 漢文(好)SBK-之殊帝	1コインALL 残×7・和尚殺す
2	ナイトストライカー（Qゾーン）	88,702,330	僕のナイストでバイトする?SBK-S、T	P.B.×6(あ)⑨ S×9・和尚殺す
3	ナイトストライカー（Sゾーン・うちまくり）	51,010,780	只今バイトの為休業中 SBK和尚(殺)S、帝(あ)	シールド×6(あ)⑨ W×1・和尚殺す
4	コラムスII（工場出荷設定）	50,605	4月から小田周のスパイ! SBK-え殊帝⑨	ステージ6・あ9 J-1080あ9
5	MJ-12	851,320	えすぴーけーちまつりくん	残機0 ALLクリア
6	宇宙戦艦ゴモラ（工場出荷設定・(連)）	450,500	さよなら「あ9」※(あ) CDあと3枚(塩)※※⑨	1コイン7面あ9 俺もあと4枚Ⓗ
7	[illegible]ィウスIII（[illegible]·A ノーマル）	1周目植物面で死	あの金くれ!※※※(あ) BY-フリーザ様※⑨	1コインだよーん
8	[illegible]出荷設定）	オールカウンターストップ	私もCDがほしー!!あ9復活期待!ひよこP	女性初登場!?
9	スパイナルブレイカーズ（工場出荷設定）	HIT=440	旧ダラEXの会!! ※あ ZZG-PUL(賞)※9	初プレイVer. ノーマル、5面
10	グラディウスIII（ノーマル・EDIT）	1周目最終面で死	出たなツインビー2周目2面240万HOT	アッパー・フリー・Cレーザー-FF

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市城東2丁目10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙	2,049,910	S・Y改め "DDT-SY"	1コインALL 残機6(連)なし
2	出たな!!ツインビー	1,820,200	ポチャ	ノーマル
3	雷電	4,407,260	S・Y改め "DDT-SY"	2-5 1P側 (連)なし
4	戦国伝承	163,700	B・O・B	
5	U.S.ネイビー	2,217,760	B.A.K.	1コインALL (連)なし F-14
6	ブラッドブラザーズ	370,840	JRA たなからぼたもち	
7	コラムス	4,86,142	B.A.K	5647ジュエル 122 Vベル
8	ファイナルファイト	2,780,200	A・A・A	
9	クイズ殿様の野望	310,000	ト・チ・チ・ン	
10	ギャルズパニック	193,700	A・A・A	1コイン ALL

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙	1,197,570	DRA	(連)無し 2-5 ノーマル(らしい)
2	ドラゴンセイバー	1,011,910	PSY伸君	(連)無し ノーマル 1コインALL
3	出たな!!ツインビー	1,471,750	もう先はみじかい HUN	(連)無し 1-7 ノーマル
4	クイズ殿様の野望	632,200	MIKI=ELF	北条氏 83.1%
5	ジョイジョイキッド	166,000	ネームが無い! いったいだれなんだ?	5-9
6	GPライダー	105	GON	オートマ使用
7	パウンドフォーパウンド	372,224,000	RYU	ハードパンチャー使用 8人目
8	リーグボウリング（フラッシュ）	2209	GON	ちょ… ちょーしが…
9	ブラッドブラザーズ	1,464,850	EDT-ラッキースター H.S	S-4まだクリアできない
10	キング・オブ・ザ・モンスターズ	153,940	FUD-K-BB	カブト虫怪獣使用（笑）7面

プレイシティキャロット松本 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)46-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,560,150	OPN-K	ノーマル 1-6
2	クイズ殿様の野望	5,895,850	FGD-Balさん	ノーマル ALL 三好 88.8%
3	ガンフロンティア	806,480	えむてい♡ これからは社会人ゲーマー	ノーマル ALL 残機つぶしなし(連)
4	GPライダー〈オート〉	45″54	Tiny-MID	ノーマル DP=105 進歩なし
5	スカイスマッシャー	3,111,820	T.F	ノーマル 3周 (連)使用せず
6	サンダーフォースAC	2,341,260	ニュー日のN.Kくん	ノーマル ALL 南町奉行所(連)
7	ギャルズパニック	446,700	T.F	ノーマル ALL
8	マジックソード	11,875,767	BIE	ノーマル ALL
9	パロディウスだ!	1,392,000	OPN-K	ノーマル 2-3 ツインビー (連)
10	ファイナルラップ2〈U.S.A.〉	2′17″51	Tiiny-MID	1P 早くなおってこい

西銀座ゲームプラザ ☆=1

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,472,500	ANP	ノーマル設定 R=6
2	雷牙	2,003,580	ANP	ALL 残=7 2-5がつらい!
3	クイズ殿様の野望	649,800	POP	77.2% ノーマル設定
4	パンクショット	118	TEL	ノーマル設定 ALL
5	ニモ	1,638,400	TEI	ノーマル設定 ALL
6	パロディウスだ!	994,100	ANP	2-1 ツインビー
7	パロディウスだ!	924,700	ANP	2-1 ペン太郎
8	ドラゴンセイバー	1,943,650	KEI	ALL 残×7
9	スーパーパン	1,051,550	POP	L=43
10	スーパーマスターズ	-19	POP	11バーディ 4イーグル 3パー

キャノン最前線 ☆=39

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	9,999,999	IML-PET	ノーマル ALL96.8%三好
2	出たな!!ツインビー	2,198,900	IML-PET	ノーマル 3キ2-2
3	剣豪	3,046,000	IML-YUJ	ノーマル 3キ 全2周 ALL
4	雷牙	2,506,130	闘龍-MATSU龍	イージー ALL 残10+1
5	パロディウスだ!	1,664,600	IML-YUJ	ノーマル 2-6 バイパー
6	パロディウスだ!	1,677,600	QUARTE !! (スカとらせたら日本一)	ノーマル 2-7 ツインビー
7	スーパーパン	3,746,100	IML-YUJひまつぶし	ノーマル ALL パニックモード
8	バンダイク	1,761,040	DISP-ALES ㋟㋗㊇	ノーマル 3キALL
9	サンダーフォースAC	2,319,560	WNK-さっちん家² ノーマルにしてくれ!	イージー ALL
10	クイズ宿題を忘れました!	209,300	DCC-AGAS-KABAⓇ	ノーマル ALL95.2%

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=18

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	(三好長慶→真田幸村) 2,763,150	EXA	ALL 95.8% おてっき×5
2	クイズ殿様の野望	(武田信玄→小早川隆景) 4,067,350	USSR	ALL 96.1% おてっき×5
3	出たな!!ツインビー	2,217,250	HIK	(1P) 2-2㊤無
4	パウンドフォーパウンド (スピードボクサー)	471,465,000	バイトがなけりゃ映画に、行きたい ノッポ	ALL
5	スカイスマッシャー (イージー・5キ)	4,418,270	闘龍-MATSU龍	5周目 ㊤無
6	エドワードランディ	1,395,260	鮫!KEN!	ALL
7	ノックダウン'90	126kg	JPS	
8	シスコヒート (ヨーロッパ車)	12'03"8	H・G	ALL
9	サンダー&ライトニング	186,133,060	EXA	1コイン ALL
10	コラムスII	45,994	MAO	J=1293 6ステージ

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,285,800	K.A	1コイン2-2 たこ ノーマル
2	ドラゴンセイバー	198,780	KAZUMI㊨	1コイン 7面 ノーマル設定
3	ハットリス	80,798	AMN	1コイン 90セットノーマル
4	サンダーフォースAC	2,336,970	SWBⓒ	1コインALL ノーマル
5	ファイナルファイト (ハガー)	3,186,660	岡崎のT.S	コインALL ノーマル
6	クイズH.Q	82,100	ACC	1コイン ノーマル
7	マジックソード	8,442,225	ミシシッピよ	1コインALL ノーマル
8	コラムス	1,121,631	NHK	L255 J7591 ノーマル
9	TATSUJIN	8,020,390	HIROMI	7-4 1コイン ノーマル
10	ファイナルファイト (コーディー)	2,864,000	碧南SWH	1コインALL

ビッグキャロット京都 ☆=63

京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14ジョインシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エドワード・ランディ	2,118,042	WZH	ALL ノーマル設定
2	ガン・フロンティア (1P・㊤あり)	1,836,420	TURKEY屋㋮ⓒ	ALL ノーマル設定
3	ガン・フロンティア (1P・㊤なし)	1,738,280	GOL㋮	ALL ノーマル設定
4	パウンド・フォー・パウンド (スピードボクサー)	468,300,000	ガッツ岩松 (ヨネクラ)	ALL 1R K.O.
5	サンダーフォースAC	2,392,190	㋙MAY♡	ALL 残11㊤なし
6	サンダー&ライトニング	186,195,380	ISP.	ALL 残0 ノーマル設定
7	パイプドリーム (1P・Aコース)	4,085,600	管研UYK	レベル1スタート ALL
8	パイプドリーム (1P・Bコース)	3,748,970	GOL㋮	レベル1スタート ALL
9	パイプドリーム (1P・Cコース)	5,131,430	UYK㊎	レベル 1 スタート ALL
10	ファイナルファイト (1P・ガイ)	4,297,630	三遊間で死んだ INT浦野	ALL㊤なし

ジョイランドタイトー草津 ☆=6

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC (連なし)	2,357,030	SDI-TOK-辻 あに	ALL ノーミス
2	クイズ殿様の野望 (三好)	4,939,100	TRM-2代目音無響子(DOM)	AV94.6% アシストHID
3	スパイナルブレーカーズ	3,628,780	人面魚友の会会長 SDI-TOK-IMO㊋	939 Kill55.0%スパ㊊使用
4	ガンフロンティア (連なし)	560,120	SDI-TOK-辻 あに	5面
5	剣豪	1,712,600	ODO謎	2-5ボス
6	ナイト・ストライカー (Rゾーン)	93,031,580	SRX-きんちょう	P.B×6S=9
7	スーパーフォーミュラー (イギリスGP・レバー)	2'13"707	TOK-HIDⓋ (RAG)	P.P→1位 McLA.セナ
8	スーパーフォーミュラー (日本GP・レバー)	2'41"723	TOK-HIDⓋ (RAG)	P.P→1位 McLA.セナ
9	スーパーフォーミュラー (モナコGP.レバー)	1'58"003	TEA	ベルガ(FER)
10	スーパーフォーミュラー (ワールド・レバー)	5'31"944	TOK-HIDⓋ (RAG)	ALL1位 D.P=36セナ

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブラッドブラザーズ	4,065,810	YOG-URINA	ノーマル設定 ALLクリア
2	ガンフロンティア	355,510	すさまG-Rかもね㋙	㊤付き ノーマル R-5
3	クイズ殿様の野望	830,300	私は橘さんの友達のNです。	1コイン(88.7%) ノーマル
4	Dr.Dude (ピンボール)	67,891,680	DNA	ノーマル (入荷5日後)
5	剣豪	84,100	HIRORON	ノーマル設
6	ギガンデス	813,500	黒ちゃん	ノーマル設
7	タイムパイロット	290,400	531DRY	R-10 ノーマル
8	ドラゴンセイバー (1P連付)	1,112,480	すちぃぶとは私の事だ フセイン万歳!	ノーマル ALL
9	エキサイティングサッカー	112,150	つばさ&みさきのゴールデンコンビ!	R-5 ブラジル ノーマル
10	スパイナルブレイカーズ	1,621,770	Mrドーナツに住むトクガワ	R-5 ノーマル

扇が丘レジャーセンター ☆=9

石川県石川郡野々町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックブラストマン	365	Ken	MAX122t
2	A・B・コップ	71,850,550	D.K	
3	バンタイク	1,107,320	KTC-1	7面ボス
4	サンダーフォースAC	2,394,470	すさまG-Rカモネ㋙	ALL ノーミス ㊤-5000点
5	ガンフロンティア	777,140	B・J-㊤付けて	㊤なし 6面
6	ブラッドブラザーズ	1,993,420	YOG-SOTHOTH	5-4ボス
7	雷牙	2,044,180	片ちん大王㊌	ノーミスALL 残8
8	クイズ殿様の野望	3,559,600	KRT-KOS	ALL信長 85.9%
9	剣豪	1,843,100	KFM	2-5
10	出たな!!ツインビー	2,300,400	D.K	2-2

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,522,560	KING.DRAGON	ALL連有
2	ルナーク	65,900	㋮ORC	R.8
3	剣豪	903,700	B.J	2周目2面
4	ガンフロンティア	822,440	B.J	6面連有
5	サプライズアタック	170,670	田楽寺茂助左エ門	4-2 15Pts
6	クイズ殿様の野望	1,669,800	KRT-KOS&T	ALL 87% 徳川家康
7	パウンドフォーパウンド	341,864,000	㋮ORC	ALLスピードボクサー
8	大工の源さん	1,432,400	116H8番ゴミ・コバケン	2周ALL
9	ヘルファイヤー	1,110,270	B.J	2周目3面
10	サンダーフォースAC	2,339,220	LUCKY-成人!星人!の遊星人!	ALL ノーミス 連有

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	8,505,103	ERI	1コイン ALL連射なし
2	ドラゴンセイバー	168,210	谷口 尚司郎	6面
3	ワールドカップ90	優勝	わーいわーいMr.しょうご君	1コイン アルゼンチン
4	ブラッドブラザーズ	1,943,750	FNL-KWAO	1コイン 5-4ボス
5	トライゴン	2,645,900	FNL-KWAO	1コイン ALL
6	アウトゾーン	5,439,130	FNL-KWAO	34.6%
7	ファイナルファイト (コーディ)	2,796,220	熊健こと K.K.K	6面
8	パンクショット	86	まだまだだけど穴うめに 春日	1コイン エキストラst
9				
10				

イエローハット ☆=94

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出なた!!ツインビー (ノーマル設定・1P)	2,566,850	もういや!!DON	2周目 の3面
2	クイズ殿様の野望 (三好長慶・1P)	9,124,050	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL正解率 91.7%
3	ガンフロンティア (ノーマル設定・1P)	1,117,190	秘かに女の子のイラストを書くバイト人㊔	ALL 残6機
4	サンダーフォースAC	2,396,680	OR愛読会-かみらⓗ	ALL ※連射装置付
5	パンクショット (ノーマル設定・1P)	136	17才命!!ゲームに目覚めた男 おやじⓕ	ALL
6	ドラゴンセイバー (ノーマル設定・1P)	1,953,660	卵出ん設! 化龍洗車 みっちゃんのお母さん	ALL ノーミス ※連射装置付
7	パウンドフォーパウンド (ノーマル設定・1P)	475,419,000	オリンピアン -BABBY	ALLハード パンチャー
8	WGP 2 (ノーマル設定)	5'40"48	目ん玉にニキビを作った男(しかも両方)Ⓛ	SUZUKA 6速MT 1位
9	パロディウスだ! (ビックバイパー)	2,211,400	IML-YUJ	ALL ※連射付 ノーマル設定
10	パロディウスだ! (ツインビー)	2,820,200	ぱいぷぁ〜地球人II!?(MIROKI)	ALL ※連射付 ノーマル設定

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6330(代)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,217,000	ARROW-RMⓐ	6面ボス ノーマル
2	剣豪	1,065,400	NATHA"MIE"L(LM)	2周目3面ボス ノーマル
3	雷牙	1,716,110	KAM	1コイン全2周 クリア ノーマル
4	エドワードランディ	530,951	KEY	最終面 ライフと設定共にイージー
5	ガンフロンティア	401,870	CIN	2面 ノーマル
6	ABコップ(駅前)	72,988,590	ARROW-FAI	ALL
7	鮫!鮫!鮫!(駅前)	1,428,580	高ぴ〜	
8	ゲイングランド(駅前)	30,597,265	瓢太郎	ALL
9	ファイナルファイト (駅前)	1,568,550	渡辺	6面
10	G-LOC (上級)(駅前)	6'01"4	GAC	ALL

ハイテクセガ長岡 ☆=5

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MJ-12	1,004,240	ひーくん!	1コイン ALL
2	スカイ・スマッシャー	3,042,400	超ドマッキー私は誰でしょう?	イージー 3周目
3	マジックソード	12,601,706	夢からの使者愛の狩人 室生ケーン	1コイン ALL
4	G-LOC(初級)	1'28"8	G-LOCは終了点検願います。bYニワ	1コイン ALL 残り180.7秒
5	サンダーフォックス	3,326,700	副会長	1コイン ALL
6	琉球	358,510	RFC会長 プレジデントりなちゃん	1コイン 17面
7	スーパーモナコGP	4,382	RFC会員 No.3ソルジャーニワヤマ	AT車
8	パズニック	1,179,200	RFC No.2 サタン・グレート	1コイン レベル 7-1-4
9				
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	7,175,910	ドカ雪は富山第一銀行へⓞ	㊤4-59 一千万行かねーし
2	ガンフロンティア	490,250	K.TとS.M	㊤ALL 感動
3	ギャプラス	4,000,000	とし坊	2周目以降
4	バンダイク	1,202,680	Team the プー♡	㊤ALL ……糞GAME
5	エドワードランディ	666,509	南健	ALL LAST は感動モノ
6	剣豪	2,443,600	南健	2周ALL 少し簡単でないの?
7	出たな!!ツインビー	1,558,150	「前川何食う?」あ!俺、美少女丼下さい」	12-7BOSS 貴方のドラキュラ
8	マッドギア	7,115,529	「星と松田は?」「俺、スリッパ定食」	2周ALL PCB高く買いま
9	エアバスター	1,051,390	「僕は甘酸あんかけめし」「相、御前は?」	㊤ALL す。先づはハガキ
10	雷牙	1,977,360	「バカ!俺は注射だよ」メニュー豊富な上用賀	㊤2周ALL でご連絡下さい。

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バンダイク	1,476,680	う〜ん、やってくれるぜ UPL!!	工場設定 R-7 BOSS
2	ドラゴンセイバー	1,514,390	N・N まだまだだせる	工場設定 連射付ALL
3	ガンフロンティア	446,700	最強おたく ほそぢま	工場設定 連射付R-6
4	クイズ殿様の野望	1,692,800	しまたに&たかだ&ほそじま	工場設定 ALL
5	USネイビー	2,279,020	たにみちまさと㊒	工場設定 連射付 F-18ALL
6	サンダーフォースAC	2,320,090	APPLEにじゅうたん爆げき!!ⓐ	工場設定 連射付 ALL
7	パラメデス	48,410	S・H	工場設定 LV=6
8	宇宙戦艦ゴモラ	597,300	KATOな修羅	工場設定 連射付 R-9
9	マジックソード	8,491,029	ふぢさわ	工場設定 ALL
10	あしたのジョー	TIME=8:24	高岡高山岳部	工場設定 ALL

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=20

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルナーク	101,200	GOR-NZM	ノーマル、R.8 左から4人目使用
2	出たな!!ツインビー	2,829,100	すさまG-Rカモネ㋙	ノーマル設定 2周目4面
3	クイズ殿様の野望	4,922,450	PIPPIN	ノーマル、ALL 織田使用88.7%
4	剣豪	2,421,700	GOR-受験三日前男ⓒ	ノーマル、ALL 残×0
5	A.B.コップ	72,858,510	MS-WZN-TCF ずんたたぱあっち	ノーマル設定 ALLクリア
6	雷牙 (連射有・イージー設定)	2,312,770	すさまG-Rカモネ㋙	イージー(工設) ALL、残×11
7	ガンフロンティア (連射有)	867,960	すさまG-Rカモネ㋙	ノーマル ALL残×4
8	サンダーフォースAC (連射有)	2,398,090	すさまG-Rカモネ㋙	ノーマル、ALL ノーミス
9	GPライダー (マニュアル)	45"87	すさまG-パチプロをめざす男ⓨ	ALL 105P+S
10	SDI (イージー4設)	79,638,120	やんちゃ姫GTO ⓇTM	ALL、S=34 オールパ 旧ver

君こそゲーメスト!

T.M.N.T.	レオナルド	925	包丁貴族!!団英彦!! ESSAY-CSD-NEU	ハイテクセガ高崎（群馬）
	ドナテルロ	950	CSD-DAR	
	ラファエル	929	団英彦ヒレソテーベーコン巻き ESSAY-CSD-NEU	
パロディウスだ!	ビックバイパー(連)付き	2,211,400	IML-YUJ	イエローハット（愛知）
	ツインビー(連)付き	2,820,200	はいぷぁ～地球人II!?（MIROK!）	
G-LOC	初級	1′28″8	G-LOCは終了点検願います。byニワ	ハイテクセガ長岡（新潟）
ラフレーサー		2,201,100（23周目4面）	生涯ラフレーサー ESSAY-AGF-M森脇	ハイテクセガ高崎（群馬）
キャメルトライ	ビギナータイム	0′41″8	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)さかな屋	ハイテクノーベル神保町&J／Lタロー（東京）
	スペシャル・タイム	0′54″8	TYRANT-キャメ(研)-R.K.大工屋	
空牙	シルフ・(連)なし	4,730,180	PIA-ろん(ば)	チャレンジバンバン（愛媛）
	ヴァルキュリア(連)なし	4,338,540		
	セイレーン(連)なし	4,663,030		
ファイナルファイト	コーディー(連)付き	4,694,460	練金友の会 SUR-やまけん CBZ全国無理!?	個人申請 ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
	コーディー(連)なし	4,550,620	INS-CBS²出張君。(練)(金)(友)(の)(会)やまけん無理?	個人申請 ゲームセンターバンバン（東京）
	ハガー(連)なし	5,121,510	練金友の会 INS-CBZ² 玉吉(P)使用	個人申請ゲームイン大学院（東京）
スーパーフォーミュラ	レバー・日本GP	2′41″723	TOK-HID(ひ)（RAG）	ジョイランドタイトー草津（滋賀）
	レバー・ワールドチャンピオンシップ	5′27″412	OZZY	ハイテクノーベル神保町&J／Lタロー（東京）
ダライアスII	2・下V・(連)	3,193,810	CVM-MID涼	個人申請 ゲームランド（神奈川）
バイオレンスファイト		14,738,440	HERO'S KKK	プレイシティNASA杉本町（大阪）
ナイトストライカー	Pゾーン	90,041,370	EVL-WAT(H)	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
	Qゾーン	91,692,540	Mr.まさし君	個人申請 ジョイランドタイトー（東京）
U.S.クラシック		−15	HSC-カンス党ーくんちほふ	個人申請 ウィルトークタイトーたかのばし（広島）
キャッスルオブドラゴン		4,359,010	バター犬になります!! SVR-ろでます(イ)(ヌ)	明石ラポス 2Fゲームコーナー&ピノキオ（兵庫）
ゼロウイング (連)付き		4,909,410（4周目1面）	前人未到の1千万(挑)(戦) 俺はやるぞ!(闘)HYT	チャレンジバンバン（愛知）
ハイパースポーツスペシャル		416,470	416470	川島玩具店（兵庫）
4月号の集計漏れ				
ピットファイター		1,886,120	裏技なし。情報負けか THC-PLY	川島玩具店（兵庫）

その2

（105ページの続き）
ガンフロンティアは隠しボーナスの稼ぎでかなり差が出てくる。いずれは隠しボーナスの稼ぎ＋細かい稼ぎになりそう。

殿様の野望はもうカンスト。しかも3人。使用キャラが3人ともに三好長慶。おつかれさまでした。

少し古めのゲームを見ると、「パロディウスだ!」のビックバイパーがついに2周クリア。おめでとうございます。残りはペン太郎（連なしで2−6）のみ。

ファイナルファイトもハガーで500万点台に突入。錬金術士の技も極まってきた模様。

ナイトストライカーも久々の更新。

今回はこんなところですが、またしても前回集計漏れがありました。もうしわけありません。

さて、その1で少し触れた10店未満のニューゲームは、クイズ宿題を忘れました!、戦国伝承、キングオブザモンスターズ、ローラーゲームズ、WGP2、ジョー&マック、ヒットジアイス。以上。

また、ラッドモビールは集計方法をどうするか検討中。この号が発売されるころには結果は出ている予定です。また、R−360とドライバーズアイは数が少ないので集計外の可能性も。（悠理）

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251番地 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望（1P）	4,064,900	点数激甘ヘンなヤツ∅北条氏康→真田昌幸	1コインALL 90.1%
2	クイズ殿様の野望（1P）	2,638,300	1P:ブー中谷2P:∅	1コインずつALL
3	メジャータイトル	-10	パチンコ負けたおしで財布スカスカの∅さん	パチンコ大賞のバカヤロー!!!!
4	U.S.ネイビー	2,282,510	いつもずるしない健全少年AHE	10面シールド損万引なし
5	MJ-12	860,580	AHE	ALL 1ミス
6	デンジャラスシード	3,390,950	古手川祐子は美人♡♡♡♡♡♡♡♡♡ SYV	1コインALL ライフ2つ残し
7	チャンピオンレスラー	42,741,800	A・K	1コインALL コブラ使用
8	スパイナルブレイカーズ	1,550,390	D.M	756KILLSHIT 46.8%
9	クイズ殿様の野望（正答率）	91.8%	某バッタもん大学2年（予定）のφ(20)	デヘヘヘヘヘヘヘ グフフフフフフフ
10	ドラゴンセイバー	1,004,340	TAMA	残・7ひき

プレイシティNASA杉本町店 ☆=8

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロウイング	2,909,810	松原のS.T（通称ゴリさん）	3周目3面（19-04）
2	バイオレンスファイト	14,738,440	HERO'S KKK	バッドブルーALLあと10万
3	出たな!!ツインビー	2,963,150	ザ・通天閣-コートの下は一ゼンラマン(と)	2周目3面連なし
4	クイズ殿様の野望	5,014,450	とりあえず501万 MRK-Xenom(鳩)	ALL
5	ドラゴンセイバー	2,146,840	NASA-SAVERS. A.N-(困)	クロワッサンサンド友の会♪卵×9
6	バンダイク	1,449,720	これはラスタン3か? DEVICE-H.Y(奈)	ハイそうです 残×0ALL
7	雷電	8,611,720	DEVICE-PHANTOM	3周目2面 青1up×0連なし
8	パロディウスだ!（ツインビー）	1,767,500	ぬりかうぇコナミ3（S△K）	2周目8面連なし
9	マーベルランド（ノーマル）	1,483,890	AGO-青炎	1ミスALL連なし
10	グラディウスIII (A) (B)	2周目7面 2周目9面	DEVICE-SEI DEVICE-H.Y(奈)	正攻法 連なし

ヤングプラザジャンボ ☆=24

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,426,850	INGS-スキー野郎（ボーゲンのみ）	ノーマル2-2 BOSS
2	ニモ	1,820,500	NSG-ESW-RCC(赤)	ノーマル ALL
3	サンダーフォースAC	2,364,150	ESW-EBI	ノーマル ALL ノーミス
4	クイズ殿様の野望	3,734,200	NSG-ESW-RCC(赤)	91、4%ALL サポート×2
5	ファイナルラップ2	2′25″91	ESW-MST	
6	ルナーク	71,100	ESW-パルポア	ノーマル4面
7	ガンフロンティア	254,790	TES	ノーマル3面 まだまだ青い
8	ピットファイター	2,081,030	NNG-名無しのゴンベー(泣)	ノーマル ALLTY
9	プラスアルファ	12,345,600	NSG-WXY-RAY	偶然そろったよ～ん
10	ブラッドブラザーズ	永パ永パ永パ	永パにとりつかれた男なめんなー!	S・ガンナー クリア目前!

チャレンジャー関大前店 ☆=23

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	3,105,350	R.T	2-4 ノーマル
2	剣豪	2,610,900	SURPASSER ELF	ALL ノーマル
3	クイズ殿様の野望	4,973,850	住吉ファンクラブZAP	ALL 信長使用ノーマル
4	ジョイジョイキッド	265,900	ひでまろ!!	6-10 ノーマル
5	雷牙	2,283,130	えるしいえぬちゃん	イージーALL
6	バンダイク	1,407,920	SURPASSER 大阪支部長あーべ	R.7 ノーマル
7	テトリス	473ライン	住吉CFC-BOSTON	ノーマル 全消しなし
8	スペースガン	771,650	地球大学生修崎和浩	ノーマル ラストボス
9	エスケープキッズ	103面	たけおふ=TAKEOFF	ノーマル
10	キングオブモンスターズ	228,970	TNS FELKA=S	レベル2 R.8

タウンスポットプレイランド ☆=9

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エスケープキッズ(連)なし	100面＋α	MEI（大戦略家）↓正体は アゴ氏!!	ノーミスALL
2	ガンフロンティア(連)なし	863,320	STAC-BAB	1コインALL
3	クイズ殿様の野望(連)なし	8,078,400	FIREFLY-K.F（三国志家）	1コインALL 92.5%,三好
4	クイズ殿様の野望(連)なし	正答率:100%	FIREFLY-K.F	点数はボロボロ!!
5	剣豪	1,670,700	BBC（英国放送）	1コイン,2-5
6	GPライダー	45″79	↑この方も大戦略家! MEI（春麗はヨイ）	オートマチック 105Pt
7	出たな!!ツインビー(連)なし	2,601,800	GC住吉FC-N.H(と)	2-5 面数優先いきおい
8	出たな!!ツインビー(連)なし	3,098,150	住吉FC-K.N(と)	2-4 点数優先どうだい!!
9	ブラッドブラザーズ	99,999,999＋α	住吉FC-MEI フレンド月刊化萬歳!!	1コインALL バンドエイド使用
10	雷牙(連)なし	2,320,630	住吉LG-KEN（現在ダイエット中!!）	ノーミスALL ゲーメスト(初)

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=18

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,460,300	K.N先生来店希望! SVR-ろでます	2-3 ノーマル 敵³ 消滅!悲しい
2	エドワードランディ	855,150	明石チョコレー党 網道愛吸!TUN(演)	ALL ノーマル ムチ何に使うの?
3	雷牙	2,260,770	PC読めばわかるよ SVR-ろでます	ALL ノーマル 残8 もうやらん
4	剣豪	2,892,100	オタク街道まっしぐら SVR-ろでます	ALL ノーマル 残5
5	クイズ殿様の野望	3,523,750	本職パンクショッター SIG-BBC(ダ)(ン)(ク)	ALL 三好 88.5%
6	ルナーク	78,500	うまいもんはうまい! MGA	R8 ノーマル つるべ熱いよ
7	ガンフロンティア	1,030,000	今、徳島が熱い! SVR-CGC-NIS(す)	ALL 残2ノーマル
8	ドラゴンセイバー	1,742,510	ホモのうわさ発覚! SIG-RAS.N	ALL ノーマル 1UP×2
9	エスケープキッズ	268面でステゲー	毎日カフェオレ飲むでんna ろでます	約5時間かかった しんどいだけ!
10	キャッスルオブドラゴン	4,359,010	バター犬になります! SVR-ろでます(イ)(ヌ)	ALL ノーマル 1キミスった

アミューズ&レストメイヨー ☆=41

兵庫県姫路市駅町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙(連)付	2,608,150	ばーてぃかぁーる!!LCN修斗ちゃん	ALL 1up×7 工場出荷設定
2	剣豪	2,949,800	職業:バター犬 SVR-ろでます=ナッシュ	ALL 残5 ノーマル設定
3	出たな!!ツインビー	2,390,950	ADC(ひ)(ま)とT.N君	2周目2面 ノーマル設定
4	クイズ殿様の野望	7,599,300	クイズ(研)だ!MAP&FZR&MJN	ALL 86.8% ノーマル設定
5	WGP2（日本）	5′55″36	か ま	ALL ノーマル設定
6	WGP2（アメリカ）	3′31″24	(ぶ) (ぶ)	ALL ノーマル設定
7	WGP2（ドイツ）	3′29″29	ぞ へ	ALL ノーマル設定
8	パンクショット	136	プリプリプリちゃん♡	ALL ノーマル設定
9	エスケープキッズ	100面＋α	イケイケ倶楽部	234面で閉店 ノーマル設定
10	キャメルトライ（ビギナー）（スペシャル）	1′05″0 2′18″3	(ぺ)	かべ抜け×0 くぎ抜け×4

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブラッドブラザーズ	3,605,720	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア ノーマル
2	パウンドフォーパウンド	367,907,000	(行)ちゃん	
3	クイズ殿様の野望	4,110,700	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア 正解率 91.4
4	ドラゴンセイバー	1,941,390	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア残×8(New)
5	上海II	申請者なし		
6	G-LOC	初級編クリア	ずみちか	1コイン ノーマル
7	リーグボウリング	2,700	PSG-ラッキーマリ	フラッシュ ゲーム
8	ピットファイター	1,822,400	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア タイ 使用
9	リーグボウリング	279	ひさし	スコアゲーム
10	エドワードランディ	申請者なし		

ウィルトクータイトー大街道店 ☆=16

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スパイナルブレイカーズ (1P部門)	3,321,710	阪大受験でナンパ成功 ♡SUR-Y,T(幸)♡	ALL!!50.6% 1064人殺しっ!
2	パラメデス (ノーマルモード)	3,500,000+α	彼女とニュース出演!? ♡SUR-Y.T(幸)♡	レベル76で100万!!来月400万?
3	ルナーク (1P部門)	77,800	SUR-出店(研)会長!? みせけんころおむ(ち)	8面マスク2号で死 ④使用びしっばしっ
4	ルナーク (2P合計部門)	101,100	悪役覆面コンビ使用!! SUR-Y.T(幸)&(ち)	1P②2P④を使用 モモ＆キレンジャー
5	シスコヒート (大型車部門)	12′00″1	SURPASSER☆ (祝)阪大数学満点Y.T	ALLあと2秒だ!でも 運の世界である
6	U.S.ネイビー (1P部門・真ん中)	2,567,770	UWJ-PISCES (UWJは宇和島?)	ALL万引き×8回 電話おくれ←Y.T
7	忍者コンバット (1P部門)	8,852	焼き殺してあげよう♡ SUR-食JIN鬼(殺)	ALLかせぎ分らん お好みはやっぱし刀
8	マーベルランド (ノーマルモード)	1,549,210	SURPASSER☆ ろぉむ(ち)改めKEN VII	ALL初のノーミス脱出成功かせぎ大甘
9	ドラゴンセイバー(連) (イージーライフ4)	1,366,390	SURPASSER☆期待の新人!RJJ(み)	ALL3UPだよ! 旧Version…
10	シルバースラッガー (ピンボール)	200,000,000+α	2代目ピンボール帝王 ♡SUR-Y.T(幸)♡	EXボール9+α! クレジット10以上

チャレンジバンバン ☆=7

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2-4	M.M	点数不要 全機種ノーマル
2	剣豪	3,085,400	M.M	ALL 残6 通称ちょちょ
3	ルナーク	71,200	PIA-Y.Y	6面
4	ニモ	2,090,300	M.M	ALL 期待株ゲーマー
5	1941	?	次回御期待?	1P、2P共
6	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,506,900	TA!	2-4
7	空牙(シルフ)	4,730,180	PIA-ろん(ば)	ALL (連)なし 手がもたん
8	空牙 (ヴァルキュリア)	4,338,540	PIA-ろん(ば)	ALL (連)なし 甘いッ
9	空牙(セイレーン)	4,663,030	PIA-ろん(ば)	ALL (連)なし 甘すぎるうう
10	ゼロウィング(連)	4,909,410	前人未到の1千万(挑)(戦) 俺はやるぞ!(闘)HYT	4周目1面10UP有 完全ノーマル設定

モンキーハウスメインスタジアム ☆=78

福岡県福岡市中央区六本木松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バンダイク	2,000,320	G.M.C.R-1	ALL 1P
2	剣豪	3,214,000	SPR	ALL 1P
3	A.B.コップ	72,445,470	G.M.C.(猿)HSA	ALL
4	出たな!!ツインビー	3,159,200	G.M.C.INDICK APL	2-4 連なし 1P
5	ルナーク	74,200	SPR	R-8 1P
6	キングオブモンスターズ	286,250	G.M.C.やちょ	10面 1P
7	雷牙(連)	2,517,710	知恵なき子 G塔	ALL 残×10 1P
8	ローラーゲームズ	932	G.M.C.ぱんだ	2-3 1P
9	ジョー＆マック	626,100	G.M.C.(猿) MPPどぴょーん	ノーミス 1P
10	サイバリオン (実戦編)	25,426,830	G.M.C.INI	3機設定 ノーミス×5

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙	2,155,970	SURPASSER 次期会長TSU	ALL (連)
2	ドラゴンセイバー	1,936,790	TAG	ノーミス ALL
3	U.S.ネイビー	2,440,770	ゲームの鬼	ALL PB×4
4	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,154,000	SURPASSER 今年こそ(文)	2-2 単位を取ります。
5	R-TYPE II	1,038,200	SURPASSER やっぱり(文)	ALL 今年もダメよ
6	WGP2(GERMANY)	3′35″58	SURPASSER 無事卒業 R.T	愛媛支部へ トレード決定!
7	剣豪	2,559,300	SKR	ALL おひさしぶりです
8	ラッドモビール	スキップクリア	SURPASSER MAK＆R.T	クリア目前、間に合わず
9	イメージファイト	1,389,100	SURPASSER (文)	ALL 5ヶ年計画か?
10	ブラッドブラザーズ	3,314,340	SURPASSER 女王三代目決定R.T	ALL 永パなし

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパン	533,750	ALK	ラピタランド レベル54ノーマル
2	A.B.コップ	38,432,110	森山(商)	ラピタランド 5-1 ノーマル
3	クイズ殿様の野望	1,170,800	公市H11	ラピタランド 76.4%ノーマル
4	出たな!!ツインビー	727,300	Y.Y	ラピタランド ノーマル
5	G-LOC	4′34″1	あばれんぼう将軍	ラピタランド 上級 ALL
6	雷牙	1,856,740	まんねん	ノーマル ALL
7	剣豪	2,598,300	APA	ノーマル ALL
8	スーパー(禁)	1,055,900	珍	ノーマル ALL
9	出たな!!ツインビー	1,985,050	APA	ノーマル 2-1
10	レーザーゴースト	3,486,200	EFO	ノーマル ALL

ジョイランドタイトーイン ☆=6

島根県松江市西津田町5-1-15 ☎(0852)26-6238

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MJ-12 (連)無し	912,820	MHC-ESP	1コインALL 左右左右コース
2	MF-12 (連)無し	845,970	MHC-ESP	1コインALL ALL左コース
3	スカイスマッシャー	2,132,200	MHC-MAR(ひ)	1コイン2-7 (連)無しノーマル
4	リーグボウリング (スコアゲーム)	258	GSX-R	ノーマル
5	サンダーフォースAC	1,485,640	ひきちんGOっと	1コインALL (連)無しノーマル
6	ルナーク	41,500	ばけらったK・S(化)	3面 3P使用 ノーマル
7	コラムス	49,948,550	GSX-R	1コインLV29 5JW9999
8	スパイナルブレーカーズ	7面ボス	GSX-R	1コイン ノーマル
9	ギャルズパニック	1,184,900	えりこ(美)	1コインALL ノーマル
10	コラムスII	40,060	F・I ブー	1コイン ノーマル

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	1,190,680	INU	連ナシ ノーマル
2	ドラゴンセイバー	1,208,250	VUL-YUY(か)	連ナシ 1コインALL
3	出たな!!ツインビー	1,220,400	INU	連ナシ STAGE5
4	ブラッドブラザーズ	533,230	INU	ノーマル 3-4
5	スーパーパン	867,420	FOV	ノーマル
6	クイズ殿様の野望	717,700	XXX	回答率 61.5%
7	スノーブラザーズ	1,508,790	300ZX	連ナシ 残3 ノーマル
8	U.S.ネイビー	2,085,150	ランマ	1コインALL 連ナシ F18
9	パンクショット	112	INU	1コインALL
10	コラムス	1,480,989	NORMA・JEAN	ノーマル

ゲームシティOZ ☆=21

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,179,650	クラッシャーバンバン HSK	ノーマル 3機 7面 宇部店
2	雷牙	2,267,060	IMZ	イージー 3機 クリア 山口店
3	剣豪	2,558,800	JAC	ノーマル 3人 クリア 山口店
4	クイズ殿様の野望	3,517,050	SHIZUKA	ノーマル クリア 95.8% 山口店
5	GPライダー	46″19	サニーナンパパ	ノーマル オートマ山口店
6	サンダーフォースAC	2,338,910	OC!	ノーマル 3機 クリア(連)山口店
7	バンダイク	1,108,060	らんま	ノーマル 6面 宇部店
8	スパイナルブレイカーズ	2,020,890	年上の彼女希望! TZR♡	ノーマル 56.2% 749
9	ゴーストパイロット	1,066,500	パワフルMPP II	ノーマル 3機 (連)切替付き
10	パンクショット	114	パワフルMPP II	ハード クリア

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪	2,329,700	CLAMP	工場設定 クリア
2	ファイナルファイト (ハガー)	3,088,030	OYAZI.A	ノーマル 2設 クリア (連)有
3	アウトゾーン	2,000,000+α	CLAMP	ノーマル21.7% (連)無
4	ドラゴンセイバー	1,318,060	P-K.C	ノーマルクリア (連)無
5	コラムスII	ST=6面	またまた 登場MAR-Jr	COUPE どこにおる?
6	エドワードランディ	ST=2面	このゲームわけわからん、イギー犬	ノーマル 今回ROURAは?
7	クイズ殿様の野望	100,000+α	コンティニューする人が多い、1クレ8国	ノーマル クリアできる?
8	飛翔鮫	10,000,000+α	AFP-ZIG	ノーマル 10数周
9	テトリス	ALLカンスト	ITO	ノール 最近はゲームのはいり
10	NEO-GEO すごろく麻雀	10数コマ進んだ	両テンパイで死亡 やる気うせだ	がわるい。いしけ人もこん

川島玩具店 ☆=15

兵庫県高砂市鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,142,650	ADCやしゃ(姫)T.N君	2-2
2	サンダーフォースAC	2,363,650	ADCやしゃ(姫)	ALL ノーミス (連)有 1万のがし
3	ドラゴンセイバー	237,040	永井	R.7 中2年生 (連)有
4	ダブルドラゴン3	5めん	永井	中2年生全機種 ノーマル設定
5	ニモ	356,700	THC-G・WAX-CAN	R.6 (連)有
6	クイズ殿様の野望	全国統一	尾上智広	コンティニュー多数 社会人
7	中華大仙	634,400	坂本	R6 中2年生
8	虎への道	1めん	吉田耕平	小5年生 入荷初日
9	テトリス	レベル62	店のおばちゃん	
10	ハイパースポーツ スペシャル	416,470	416,470	ALL SIR君一週間もありがとう(P)

ジャスコ屋上プレイランド ☆=4

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,339,650	OLGA-S.F(凡)(低)	2-2
2	クイズ殿様の野望	1,818,750	Good Field	ALL85.2% 上杉謙信
3	ブラッドブラザーズ	2,938,670	F	ALL
4	ドラゴンセイバー	1,734,700	NAU-LAP	ALL 残×6
5	パンクショット	128	タマ	ALL
6	ダブルドラゴン3	ALL	A.B.C	残ライフ135 ビリー使用
7	スーパーパン	7,191,240	Good Field	ツアーモード ALL
8	ファイナルラップ2	2′25″66	(む)F.LAP34″50	イタリーコース
9				
10				

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (ニューバージョン)	1,741,430	おれをおいてAOU行くなよ おいSAN(ふ)	1コインALL ノーマル残6♡×5
2	剣豪	1,756,900	今月バイトでゲームなんかできへんSAN(ふ)	2周目5面ノーマル ボケで死死
3	エアインフェルノ (救助編・DXタイプ)	999	おっぺけぺーのヘラヘラピー!真田幸康だ!	1コインALLALL ぱーふぇくと
4	ウイニングラン鈴鹿GP	2′48″438	忍者ウォーリアズ復活するぞ! K.H.Z	6速MT 1人プレイ ノーマル 2周設定
5	マジックソード (ビギニングスタート)	12,138,173	47Fでボタンがめげて100万損SAN(ふ)	1コインALL 3ケ月ぶりのPLAY
6	デンジャラスシード (フルオート)	3,927,700	SURPASSER 来店ありがとーY.M	1コインALL ノーマル設定
7	バトルシャーク (テーブルタイプ)	16,458,300	グラII旧、サラマンダ復活しました田中隆二	1コインALL ノーマル設定
8	グラディウスIII (テクニカル・B)	2周目7面	SURPASSER また来てね Y.M	ノーマル (連)なし 無敵未使用確認済
9	グラディウスIII (テクニカル・D)	3周目1面	24のみなさんまた来てネ TMC-SAN	ノーマル (連)なし 今、グラIIIが熱い
10	宇宙戦艦ゴモラ	398,600	元S○Kの社員だ 大佐だ!	1コイン8面 ノーマル設定

コインスナック24 ☆=34

岡山県岡山市浜野4-22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	WGP	120	MVX-R	6速MTALL アップライト条件
2	ドラゴンセイバー (ライフ3設定)	1,138,660	常連X	ノーマルALL ノーミス♡×6
3	雷牙	2,124,390	KOH	ノーマルノーミス 連×5
4	剣豪	1,205,000	TM.	ノーマル 2-4
5	グラディウスIII (B-F)	640,930	T.Hだよ!	1-10 無敵なーし
6	戦国伝承	申請なし	例によってハチャメチャ難度	ノーマル
7	出たな!!ツインビー	2-1	常連X	ノーマル
8	ダライアスII	申請なし	永パとは何ぞや? Z(下)360万は可能?	ノーマル わからんな～い
9	チェイスH.Q.	15,304,220	常連E	ノーマル 1コインALL
10	雷電	298,840	常連ではない人T	ノーマル もち穴うめ

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=5

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1009

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,460,000	AIA	6面ボス ノーマル
2	マジックソード	10,680,091	辻まじくそカンス党	クリア ノーマル
3	パウンドフォーパウンド (ハードパンチャー)	474,553,000	ECL	クリア ノーマル
4	パウンドフォーパウンド (スピードボクサー)	304,688,000	ECL	8人目ノーマル
5	クイズ殿様の野望	268,700	GUM	上杉使用 1Pノーマル
6	雷電	2,238,510	K.S	2-2 (連) ノーマル
7	ファイナルファイト (コーディー)	1,873,200	BY-AYZ	6面 (連) ノーマル
8	ガンディーラー	18面	GHQ	ノーマル
9	クイズH.Q.	60,500	DRS＆GUM	5面 1Pノーマル
10	WWFスーパースターズ	クリア	ヘアーサロンエキ (ROC)	ノーマル

ヒットゲームBEST10

殿様野望達成天下統一

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は84店2月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

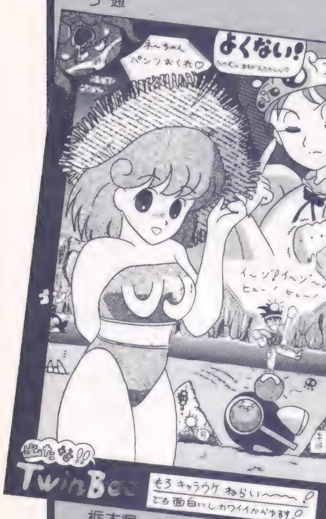
前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
6	1	クイズ殿様の野望	636	カプコン
──	2	出たな!!ツインビー	510	コナミ
1	3	ファイナルファイト	505	カプコン
2	4	ドラゴンセイバー	405	ナムコ
──	5	雷牙	231	テクモ
7	6	雷電	207	セイブ開発／テクモ
4	7	ガンフロンティア	202	タイトー
5	8	ファイナルラップ2	190	ナムコ
──	9	剣豪	171	アイレム
3	10	パンクショット	155	コナミ

11位	12位	13位	14位	15位
GPライダー 117	ルナーク 110	コラムス 99	クイズ宿題を忘れました! 98	スーパーモナコGP 92

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
13	1	クイズ殿様の野望	695	カプコン
1	2	ファイナルファイト	500	カプコン
3	3	ファイナルラップ2	339	ナムコ
2	4	ドラゴンセイバー	246	ナムコ
──	5	出たな!!ツインビー	228	コナミ
6	6	雷電	218	セイブ開発／テクモ
8	7	GPライダー	193	セガ
5	8	スーパーモナコGP	190	セガ
4	9	パンクショット	158	コナミ
7	10	ギャルズパニック	154	カネコ／タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
雷牙 147	剣豪 128	コラムス 119	ルナーク 110	クイズ宿題を忘れました! 106



栃木県　アメジスト・シヴァ君

伏兵　殿様の野望 ダブルタイトル

驚異的なロングヒットを続けたファイナルファイトも遂に新旧交代の時期を迎えたようで、インカム2位、人気3位に順位を落としました。しかし、驚くべきことに、インカム・人気とも1位を獲得したのは同じカプコンのクイズ殿様の野望でした。

殿様の野望は以前から注目していたクイズゲームですが、予想以上のパワーを発揮しています。人気の秘密は、戦国時代のシミュレーションゲームの要素をほんの少し取り入れたところでしょう。この世界は、サラリーマン層を含めて広い層にとっつきやすい題材だと思います。クイズゲームであっても、別のゲームの要素をいかにうまく取り入れるかという付加価値が、今後大切になってくるのではないでしょうか。

マニアに受けるツインビー

インカム5位、人気2位にはニューゲーム、出たな!!ツインビーが入ってきました。縦スクロールシューティングで、意外にマニア人気が高いようです。

比較的とっつきやすいシューティングで、今のところプレイヤー層は広いみたいです。しかし、今後この人気を伸ばし、維持していくかについては、考えなければならない問題点もいくつかあるので、雷電ほどの長期人気を保つのは容易なことではないでしょう。ともかく、縦スクロールシューティングはまだまだ有望なジャンルなのでどんどん新作が出てきてほしいですね。

前回2位のドラゴンセイバーは、今月は4位に落ちました。私は完成度は高いゲームだと思っていますが、やはりパターン性の強いゲームだけに持続力が苦しかったか。

ツインビーに続くニューフェイス、横スクロールシューティングの雷牙は、プレイヤー人気で5位に入ってきました。このゲームは、いかにも横スクロールシューティングのファンが作ったという感じのゲームです。しかし、グラフィックはよいのですが、やってて今ひとつ面白くない。あと一歩何かが足りない気がします。

剣豪も新登場で人気9位につけました。ひたすら気合いをためるゲーム性は、アーケード向きではないような気がします。

来月はストリートファイターIIが入ってくること間違いなし。初登場1位となるか？（ぜんじ）

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー（ノーマル）	1,962,140	BIG	1コイン1UP×2 ノーミスクリア
2	雷電（連有り）	4,542,880	G.M.C.DURAN	1コイン 2-5青使用
3	マジック・ソード	14,292,403	BIG	1コインALL30F ㋬なしリザードマン
4	クイズ殿様の野望	5,361,200	SUP-NYMPH?	1コインALL 全国統一85%
5	ピットファイター	716,530	BABBY	1コイン1P タイ10面
6	ニモ	1,668,500	MR.SHOCHAN	1コインALL
7	ブラッドブラザーズ	4,439,350	B-M	1コイン ALL
8	エドワードランディ	1,112,760	SUP-NYMPH?	1コイン ALL
9	パウンドフォーパウンド	476,433,000	CLOTHO	1コイン ALL ハードパンチャー
10	パロディウスだ!	1,800,000	Ran	1コイン2-3ボスツインビーオート

スーパーアカトンボ ☆=13

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)662-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙	1,271,160	PCC久留米のくらま	1コイン　2-5 ノーマル
2	剣豪	2,907,300	NEI	1コインALL ノーマル
3	クイズ殿様の野望	2,665,250	晴時々進士幹泰	1コインALL 93.3%
4	サンダーフォースAC	2,288,770	H.Y	1コインALL ノーマル
5	雷電	3,930,270	N.Y.S	1コイン　2-4 ノーマル
6	雷牙	492,250	H.S	1コイン　2-1 ノーマル
7	ドラゴンセイバー	1,116,100	K.O	1コインALL ノーマル
8	エスケープ・キッズ	ROUND359	NEI	1コイン ノーマル
9	剣豪	2,438,000	ギドドンガス-のぞきま	1コインALL ノーマル
10	サンダーフォースAC	2,243,930	ギドドンガス-シロウズ	1コインALL ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪	2,815,000	OGA-JACK	ALL　ノーマル 3設
2	ドラゴンセイバー（ニューバージョン）	1,738,970	OGA-OWA	ALL　ノーマル 3設
3	クイズ殿様の野望	申請ナシ!		ノーマル
4	ダブルドラゴン3	申請ナシ!		ノーマル
5	パンクショット	122	Mr-JOE	ALL　ノーマル
6	U・S・ネイビー	2,149,110	Mr-CAT	ALL　ノーマル
7	宇宙戦艦ゴモラ	562,900	OGA-OWA	R-9　ノーマル 3設
8	MJ-12	842,360	Mr-MUU	ALL　ノーマル 3設
9	パイプドリーム（C）	4,054,000	OGA-OWA	ALL　ノーマル
10	ファイナルファイト（コーディ）	4,246,880	OGA-OWA	ALL　ノーマル 3設

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	126,790	中島　稔	社会人 4面
2	出たな!!ツインビー	747,350	田尻　勇樹	社会人 4面
3	ムスタング	246,200	大坪　久志	中2年生 3面
4	剣豪	145,800	翁長　竜也	中2年生 3面
5	10ヤードファイト	60,150	折山　学	中2年生
6	ムスタング	32,600	川崎　浩介	中3年生 2面
7	剣豪	32,720	鐘ヶ江　義裕	中3年生 2面
8	ギャルズパニック	139,000	古賀　達雄	中2年生 2-3
9	出たな!!ツインビー	146,650	嶽　雄高	高生 2面
10	ムスタング	41,400	山田　武司	フリーター 2面

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,357,950	ACA-VIC㋮	ノーマル㋛無 5面
2	ガンフロンティア	152,400	ACA-VIC㋮	ノーマル㋛無 4面　やらないよ。
3	ガンディーラ	ROUND58	ACA-SING	ノーマル
4	コラムス（ハード・スタート）	3,748,898	ACA-MIR	J.4064.125
5	デンジャラスシード	3,931,600	ACA-VIC㋮	ノーマル　AI! フルオート連射
6	リーグボウリング（スコア）	244	ACA-MIR	ノーマル
7	リーグボウリング（フラッシュ）	2,200	Excerina-GO!!	ノーマル
8	クイズ殿様の野望	2,491,500	Excerina-RAMU	ノーマル 毛利使用　89%
9	ファイナルファイト（ガイ）	2,653,670	Excerina-ys㋲	ノーマル　㋛無 6面
10	ドラゴンセイバー	9面	まだクリアできず… YS㋲	ノーマル ㋛無

てあたりしだい ゲームリスト

2月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
剣豪	アイレム	8－1	アクション	2月8日	
戦国伝承	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	2月12日	2つの世界を駆けぬけて悪の君主を打ち倒せ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	2月25日	怪物の王は君だ！
出たな!! ツインビー	コナミ	8－2	シューティング	2月20日	
ローラーゲームズ	コナミ	8－2	アクション	2月13日	「ローラーゲーム」に格闘技の要素をプラス。
クイズ宿題を忘れました！	セガ	0－4	クイズ	2月14日	
ラッドモビール	セガ		ドライブ	2月25日	
JOE&MAC	データイースト	8－2	アクション	2月12日	ユニークでかわいくて原始的なアクションゲーム。
ドライバーズアイ	ナムコ		F-1シミュレーション		3面マルチ画面構成！ATMT（クラッチ使用）選択。
WELLTRIS	ビデオシステム	8－2	パズル	2月	どの方向からもブロックを入れられるパジトノフ氏の新作。
熱血！麻雀宣言！	ビデオシステム	KB	麻雀	2月	
スパイナルブレイカーズ	ビデオシステム	8－3	シューティング		
麻雀ベガス	ダイナックス	KB	麻雀	2月15日	メルヘンの世界をRPG風に仕上げた。
天回眼	ダイナックス	KB	麻雀	2月	1000年に一度の天回眼の日。地球で麻雀大決戦！
ルナーク	タイトー	8－2	アクション	2月13日	悪党どもを地獄の底に突き落せ！
バンダイク	ユーピーエル	8－2	アクション	2月	
モザイク	富貴商会		パズル		
とってもE雀	セイブ開発/テクモ	KB	麻雀		

3月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
覇沙夢	アイレム	4－2	パズル	3月7日	おちついたまじめな麻雀ハサミゲーム。
ガンフォース	アイレム	8－2	アクション	3月14日	2人同時プレイ可能！いろいろな乗り物を使いこなせ！
ASOII	エス・エヌ・ケイ	8－3	シューティング	未定	アーマーやパネルを使いわけるのがポイントだよ。
バーニングファイト	エス・エヌ・ケイ	8－3		未定	関西人必修アクションゲーム君はどの刑事を選ぶ？
ラギ	アルファ/エス・エヌ・ケイ	4－3	アクション	未定	エコロジーアクションゲームだよーん。
ブロックパラダイス	アルファ/エス・エヌ・ケイ	3－2	パズル	未定	
クイズ大捜査線	エス・エヌ・ケイ	4－4	クイズ	未定	スゴロクモードとストリートモードどちらもおもしろいよ。
あしたのジョーの伝説	エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	未定	あのジョーが帰ってきた！君はジョーの勇姿に涙する。
バスケットボール(仮)	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	未定	リアルなキャラクターが迫力満点。
ストリートファイターII	カプコン	8－6	アクション	3月	CPシステム第14弾究極のアクションゲーム再び登場！
アタックス	カプコン	8－1	パズル	未定	エイリアンとの驚異のバイオゲーム！
マッド・ドッグ・マックリー	カプコン		レーザーディスク ガンシューティング		
ゴルフィンググレイツ	コナミ		スポーツ	未定	体感ゲーム顔負け！ アッと驚くグラフィックの美しさ!!
E.D.F.	ジャレコ	8－2	シューティング	3月	レベルアップ華美（デーハー）。
WITH(仮)	ジャレコ	8－2	アクション	未定	敵に乗り移って、その敵の能力を利用してほかの敵を倒す。
ヒットジアイス	タイトー	8－2	スポーツ	3月上旬	
ゆうゆのクイズでGO!GO!	タイトー	0－4	クイズ	3月12日	
ハットトリックヒーロー	タイトー	8－2	スポーツ	3月12日	
レーシングビート	タイトー		ドライブ	4月	
嗚呼　栄光の甲子園	タイトー	8－3	スポーツ	4月	
忍者キッズ	タイトー	8－2	アクション	4月	
ROBOCOP2	データイースト	8－3	アクション	3月中旬	シリーズ第2弾！映画通りの展開、多彩なアクション。
CHINATOWN	データイースト	8－1	麻雀	未定	パズル感覚のユニーク麻雀ゲーム。
チェックポイント	データイースト		ピンボール		
スーパーピンボールアクション	テクモ	0－2	アクション	4月中旬	
S.T.G.	テクモ	8－2	シューティング	4月下旬	
VIMANA(ヴィマナ)	東亜プラン	8－2	シューティング	未定	お待たせの縦スクロールシューティング。
TEKIPAKI	東亜プラン	4－1	パズル	未定	久しぶりのやみつきパズルだぁ！
ローリングサンダー2	ナムコ	8－2	アクション		MISSION! DESTROY NEOGELDRA THE EVIL ORGANAIZATION!!
スティールガンナー	ナムコ		ガンシューティング		撃ちまくれ！ 爽快感100%のガンシューティングだ！
ウイニングラン'91	ナムコ		F-1シミュレーション		走行性アップ！ やっぱり人間対人間のバトルが熱い！
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング		
スーパーバレー'91	ビデオシステム	8－1	スポーツ	未定	女子バレーもある「スーパーバレーボール」の第2弾！
METAL RABBIT	ビデオシステム	8－2	シューティング		
ウルトラマン	バンプレスト	8－3	アクション	3月下旬	SFC“ウルトラマン”同時発売！（バンダイより）
ブラックハート	ユーピーエル	8－2	シューティング	未定	横スクロール、横画面、2P同時プレイ、サイドビュー
コットン	セガ	8－2	シューティング		
AS-1	セガ		スーパーシミュレーション		8人同時プレイ大型スーパーシミュレーションマシン。
ボールフレンズ	ビスコ		アクション		コミカルな敵をやっつけていくアクションゲーム。

※4月号の本コーナーにおいてタイトー社製の「嗚呼 栄光の甲子園」「ハットトリックヒーロー」がビスコ社製品とありました。おわびして訂正いたします。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(1P)	1,336,800	SAYU-あっくん	ALL
2	ドラゴンセイバー(2P)	1,523,010	安部、立山組	ALL　2Pトータル
3	ガンフロンティア(1P)	申請なし	これは2人でやるゲーム?	連射装置付きだ ついでにイージー
4	ガンフロンティア(2P)	864,450	JCR&NGS	ALL　連付 2Pトータル
5	ファイナルラップ2	2′18″60	グルッペ佐伯店のMON	2PLAY ITALY
6	ジョイジョイキッド	413,500	JCR.	2人目　3-4
7	ダブルドラゴンIII	全面クリア	Mr.X	中国人
8	ドラゴンブリード	290,700	↓の弟子九頭龍崎♡	穴ウメ3面ボス
9	八卦方士	73	職忍はいぱあ（今月のエレメカ）	わはは、情けなや㊀、甘い! Ⓐ
10	究極タイガー	10,000,000+α	太田様	4h20 A、999+α

ゲームプラザ ☆=124

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙	2,113,470	MIJだ!該当者3名 ウソツキ追放月間!	1クレALL㊉8 ノーミスクリア
2	ジョー＆マック	1,074,400	JOE&MST	1クレALL ㊈なし
3	バンダイク	1,910,720	でかじりバンパイア	1クレALL 1ミス㊈なし
4	出たな!!ツインビー	2,497,050	でなたMST!!	2周目2面㊈なし
5	剣豪	2,875,300	金子くん	1クレALL 1ミスクリア
6	クイズ宿題をわすれました!	241,900	限界までやるのか? JUN㋪	1クレALL 97.0%
7	スペースガン	888,710	RICK	1クレALL 1PHAPPYEND
8	グラディウスII	10,000,000+α	ACA-竹中	15万EVERY 3-F　13-5
9	エスケープキッズ	7時間プレイ	超めいわく者MST	353面最高時の所持金3327＄連なし
10	ラッドモビール	20ステージクリア	C.Mひげピン	1クレジット 入荷初日

神宮前キャロットハウス ☆=4

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	6,255,000	R・F	回答率94.2% 最後に1問足りず
2	ハテナ?の大冒険	2,691,400	R・F	1コインALL
3	パウンドフォーパウンド	469,335,000	インドのスパイD	1コインALL スピード使用
4	パウンドフォーパウンド	472,816,000	インド人留学生D	1コインALL ハード使用
5	ブラッドブラザーズ	43,368,410	MGF-渕野	1コインALL連㊅
6	マジックソード	11,317,764	NAKARIN	1コインALL
7	ドラゴンセイバー	2,121,680	NAKARIN	1コインALL連㊅ 残=9
8	パンクショット	138	NAKARIN	1コインALL
9	ダブルドラゴンIII	全面クリア	K・K　AHO	1コインALL 陳・ビリー使用
10				

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,323,100	NAO	㊈ノーミスクリア
2	グラディウスII	1,178,000	あふてぃ	㊈　2-8 Dタイプ
3	大工の源さん	6,785,600	ARIEL	クリア1時間20分
4	マジックソード	11,638,927	宮崎はセイバーを1台ゆずろう!	1コイン　クリア 必殺有
5	琉球	303,690	GAP	14面
6	雷牙	2,037,570	MGF-大塚㊪	残機7 全2周クリア
7	剣豪	2,405,600	道本㊪	2周全面クリア
8	バンダイク	1,286,400	MGF-大塚㊪	7面
9	U.S.ネイビー	1,926,150	勇者ロト㊪	ALL F-14使用
10	ドラゴンセイバー	1,136,180	道本㊪	ALL　㊈ 残8（ノーミス）

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37　☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪	1,696,000	WEM	2-5 (ST-10)
2	鮫!鮫!鮫!	2,172,050	SPLASH-DARK-RIP	9-9
3	雷電	3,696,500	SPLASH-DARK-RIP	2-4、赤
4	ジョー＆マック	595,200	SPLASH-種ともこ	ALL
5	GPライダー	45″34	CYBER-YAS	マニュアル
6	クイズ殿様の野望	2,385,350	H.O	86.3%
7	雷牙	1,929,360	SPLASH-DARK-RIP	ALL ノーミス
8	大旋風	1,809,830	SPLASH-TEM	3-44
9	R-TYPE II	519,300	SPLASH-RKN	6面ボス
10	出たな!!ツインビー	1,238,050	CYBER-YAS	6面ボス

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームからbrand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び!
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね!

★中古基板3,000円より、在庫2,000枚
★麻雀用パネル（ハーネス付）6,000円

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

COMBO スペシャル企画!!

皆さんが探しているP.C.B.ロムキット等を格安にて、大放出。毎月、厳正な抽選にてお分けします。

第一弾（4月末日 〆切）

ナムコ　システム86　ロムキット

9141	イシターの復活	¥10,000	30セット
9142	スカイキッドDX	¥12,000	22セット
9143	ホッピングマッピー	¥12,000	25セット
9144	ローリングサンダー	¥10,000	33セット

※セット数は、商品入荷状況により増加します。
※どなたでも申し込み出来ますが、指定の申込書が必要です。
※当スペシャル企画に関してのお電話のお問い合せは、お断りします。詳しくは資料請求して下さい。又は店頭で!!
※第2弾、第3弾……を御期待下さい。

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

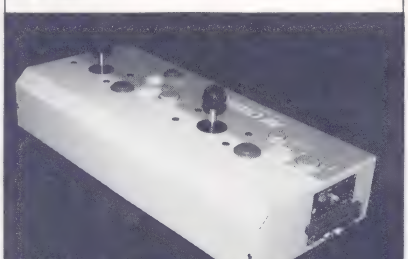
いちばん新しいコントロールBOX
=
"COMBO AV"

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155mm）

- ◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
- ◆2スピーカー（10cmフルレンヂ×2）によるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ等接続OK
- ◆高出力電源（5V 8A）で安定した画像、余裕あるパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付
- ◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
- ◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製 ニュータイプ）
- ◆本体メインコネクターは、キョーワ式
- ◆保守調整は、全て外部より可能
- ◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照）
- ◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、4トリガーのゲームにも対応します。

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画・開発
㈱キョーワインターナショナル

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

- ●Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）……………定価34,000円
- ●Rタイプ（RGB15・21ピン対応）……………定価29,000円
- ●VRタイプ（上記両方の対応）……………定価36,000円

★コロンブスの卵

COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ!最高!平然!ガッカリ!するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく(TVの故障の原因となりますよ!)ゲームができるのだ!ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの!タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームがし易いし、一種独特の楽しみがあるよ!……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀(晴れ)尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ!

★100人に聞きました

コンパネは水平タイプがよい……96人。何と96%が水平パネルが良いとの事です。もっともですね!アーケードゲームマシンも然り、COMBO AVは"ゲームを楽しむ"という事を最重点に開発されたんです。他、たくさんのアイデアがいっぱいです。尚、COMBO AVの企画・開発は㈱キョーワインターナショナルです。

詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

●COMBO AV　取扱販売店●

関東地区
コンボ
☎03-3576-1484
サンカンパニー
☎044-954-9459

中部地区
宇宙堂
☎052-916-1407

関西地区
テクナート
☎06-643-7641

九州地区
パワードサービス
☎092-572-4110

"COMBO AV"で遊んでみませんか?

創造空間COMBOでは各社のコントロールBOXを展示。
実際にプレイして比べる事が出来ます。

お勧めします。
COMBO AVを!
自信をもって!!

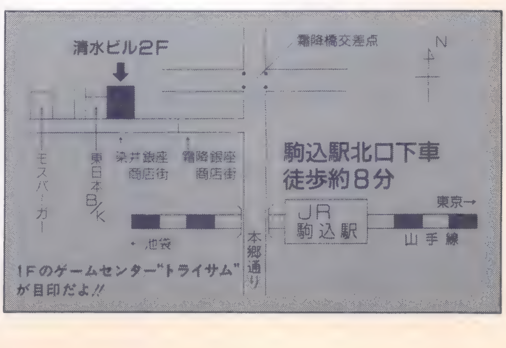
熱いハートをバックアップする

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F

☎03-3576-1484

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休(日・祭日は営業致します。)



ゲーメスト人
6月号 次号は4月30日発売!!
人気断トツ！ストリートファイターII
出たな!!ツインビー、ラッドモビール、殿様の野望
50号記念大大アンケート結果大発表、ちゃら子のゲーム上達講座開講！

論 ゲームの難易度 その実態

全てを決めるロケテスト

今回は、たびたび取り上げているゲームの難易度について、少し別の観点から探ってみたいと思います。

プレイヤーの中で、よく「このゲームはマニア向けに難しくしすぎてメーカーは何考えてるんだ」みたいな意見を聞きます。しかし、メーカーはマニアのこと、一般のことを考えて難易度を調整しているというよりは、ロケテストと呼ばれる市場調査のインカムの結果によって調整されるのがほとんどです。

ロケテストの結果、プレイ時間が長過ぎれば難易度は難しくなり、短過ぎてあまり客がついてくれないようであれば易しくなる。単純な決め方なのです。

ロケテストにマニアがいっぱい来れば、結局難易度は上がります。その結果ゲームが難しくなりすぎてしまう現象はよくあります。結果的にゲームの寿命を縮めてしまうのです。

これは、マニアにも問題はありますが、ロケテストの方法により大きな問題があると思います。各メーカーは、もっとロケテストはマニアが集中するということを念頭に入れてロケテストの結果を分析するべきでしょう。

ゲームのすごくうまいマニアは、目立ってもしょせんひとにぎりの数しかいません。

メーカーはごく少数のプレイヤーを必要以上に気にしすぎる必要はないし、プレイヤー同志の中でもマニアを特別視する必要はないと思います。

現実には、各メーカーのゲームの難易度のつけ方は、マニアゲームにかかわらず、一定の割合のプレイヤーにしか長く遊ばせないという方針になっていると思います。

人気ゲームは易しく感じる

テトリス、コラムス、ファイナルファイト、雷電といったゲームは、マニアのみならず、広い層に支持されたゲームです。しかし、これらのゲームの難易度は個人的にはとても高いと思います。

それでもこれらのゲームが、マニアしかできない超難度ゲームと呼ばれないのはなぜか？それは、ゲームが面白く、長い期間やりこむにしたがって一般の人でもうまくなるからではないでしょうか。途中で飽きてしまえば、挫折感が残り、先へ進めなかった不満感だけが心の中に残ります。

しかし、何事も慣れと反復練習が大事。飽きずに楽しめるゲームであれば、下手でも回数を積むたびにうまくなっていきます。そのうち、うまいプレイヤーが続出し、そのゲームは超難度ゲームとは呼ばれなくなっていくのです。

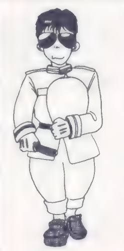
難易度と一言でいっても、実際にはとても奥が深いものです。

（ぜんじ）



●時期が時期だけに、ショーでは当分会えそうにない人にも会った。たいした挨拶もできずに申し分けない！と同時にいつでも連絡下さいね！

そういえばバイオのギネスってどうなったんだろう…仕事が一段落ついたら手がけてみようかな!?（最近、詰めペンゴにはまってる水島屋六花亭愛好会会長T.J.）

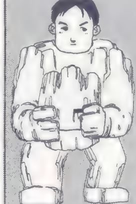


●今月の常識一言。

刃物やペンなどを人に手渡すときは、先を自分の方に向けて渡すのがマナー。日常生活にちょっとした気配りをね。

パズルの解答ハガキ、イラストのあるなしにかかわらず、丁寧なものは嬉しい。全部隅までよんでるからね～。

ところで山形県の笑面龍君。僕は今のところ死ぬ予定はないぞ！　（APAPA）



●先月号で、車のことに関して書いたのだが、一般道を走っていたら白い敵車に突っこまれドカーン。私のトレノは廃車の運命に…。けど、命に別条はないし、車の補償も100％なので一安心。

今度はレビンで復活（AE86）予定。再びジムカーナへGO！（前回はドノーマルでドベ、しくしく…・修理）



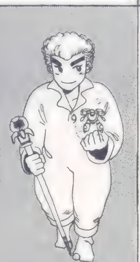
●この本の3Dコーナーに触発された！というわけではないがコナミでクレーンの景品にパロやツインビー、ビッグバイパーのぬいぐるみを出すそうだ。君の家のそばのゲームセンターのおじさんが顔なじみだったらクレーンの景品に取り寄せしてもらっては。一ちなみに参考出品だったのでコナミに発売嘆願書を出そうね。（業界の癌 M・いるか）



●最近のゲームってやたら続きものが多いんやけど、それのほとんどが、前作より面白くない気がする。今回のAOUなんて、前作よりいいなーと思ったのは、ストIIだけ。

湾岸戦争の影響で、大戦略III '90を始めてしまったのは私だけじゃないやろなー。う～んバチあたりなやつ。

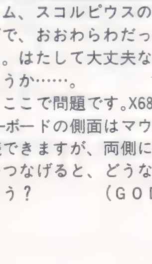
（一人暮らしのからっき）



●就職、進学おめでとうございます。スタートでコケないようにね。ちなみに僕は大学の履習案内の日を忘れ、山下公園で友人と遊び狂い、あやうく1年間パーにしそうでした。

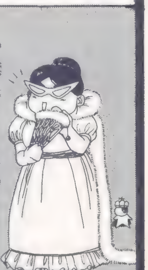
ストリートファイターIIが熱い！友人と8人＋αを立体化しようと企んでいるんだけど、どうでしょうかねえ。3Dの係まで意見ください。

（ガイルを夢に見る塩ピー）



●ムムム、スコルピウスのデバッグで、おおわらわだったりする。はたして大丈夫なのでしょうか……。

さてここで問題です。X68000のキーボードの側面はマウスを接続できますが、両側にマウスをつなげると、どうなるでしょう？　（GOD）



●'91 AOUショーが終った。3コマ出展したゲーメストのブースは、ビデオ上映等も禁じられ、その上遊園地ゲームブースの端っこ。きっとどこにあったか分らなかった人も多かったでしょう。この日はゲーメスターのための感謝の日といろいろイベントを考えていたのに、何も出きなかった。期待してブースに来てくれた人ゴメン！（TM）

表紙の裏をとれ

今回は、表紙とパッケージが、かさなってしまったため、けっこーつらいです。おまけにカゼひいててつらい。ま、AOUではまぁまぁいいのが出ていたんで、いいかなぁってところですか。

でも、この新旧の回転の早さ、どうにかなりませんかねえ…。少し上手くなると消えてしまうんだものな。

藤原ひさし

待ってー、もうひとこと

今月は、とてもとっても忙しくてGAME CATCH UPが書けませんでした。どうもすいません。

X68のニューゲーム、スコルピウスや他の原稿に追われてもうゲロゲロです。その上、病気でゲームやりに行きたいのに寝てなきゃいけないなんて、耐えられない。はやくゲームやりたいよう！

（ぜんじ）

GAMEST ゲーメスト 5月号

■平成3年5月1日発行　第6巻5号通巻57号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　はん　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぶー　N・O　ずるずる
T・J APAPA YOU・A 遠藤ちゃら子　塩原利康
はんたあ　C・LAN　バイオ　HIR　古葉美一
植村伴北　飯田豚麿　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず　かる　萩原祐四郎
佐藤孔建
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ

スポーツ

爆発的な人気のでるジャンルのゲームではないのに、ある程度の面白さと操作のしやすさがよければ結構いいところまでくることがある。

ゲームマニアよりは一般客をターゲットにしているのでメジャースポーツしか登場してこない。

今回のショーで見てみても、ゴルフ、野球、サッカー、テニス、アイスホッケー、バレーボールと、顕著にでてる。

まあ、メーカーとしても基板が売れなければ経営できないし、仕方がないといえばそれまでだが、ショーなのだからこういうスポーツにもトライしてみましたなんていう発表があってもよかったのでは。

(するする)

GOLFING GREATS ©KONAMI 1991

ゴルフゲームファンならずとも必見!!

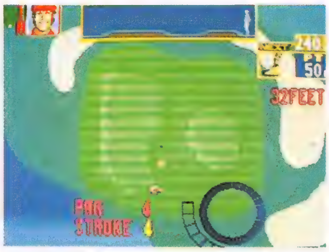
ゴルフィンググレイツ

©コナミ

見よ！これがコナミの技術だ!! 体感ゲーム顔負けの画像処理が臨場感を盛り上げる



狙って狙ってー。



う〜ん、ホントに鳥になったよう。

プレイ方法

スタンス選択ボタンつきショットコントローラーと、ボタン3つの専用パネルで操作する。

ボタンはショット方向の左右移動、クラブ選択。ショットコントローラーは従来のゴルフゲーム通りボリューム式で、ショットの強さを調節でき、またショットのタイミングによってトップスピン、バックスピンもかけられる。

これらの操作系を駆使して、より少ない打数でカップインを目指すわけだ。

ゲームルール

ゲーム開始後、まず4人のゴルファーからプレイヤーを選択。それぞれに特徴があり、パワーがある、パットが得意など個性が異なる。

1人プレイのときはストロークプレイ。2人以上のときはストロークプレイとマッチプレイを選択できる。4人までの同時プレイ可能。

スタート時の持ちボールは2個。アンダーパーで最高3つまで増え、オーバーパーで逆に減る。持ちボールがなくなるとゲームオーバー。ずっとパーセーブでも先のホールに進めるが、トリプルボギーをたたいてしまうと、どんなに持ちボールがあっても終わりというしくみだ。

ド肝を抜くグラフィックの美しさ

ゴルフィンググレイツの特長は、何と言ってもそのグラフィックの美しさにある。コナミが開発したPSAC2という画像特殊効果ICを搭載し、3D体感ゲームばりの画像処理をしている。

各ホールスタート時に、ホールの上空をぐるりと1周りする鳥の視点のように、概形を紹介。パワードリフトのコース紹介を思わせる画像処理にまずこれにうならされる。

また、ショット後ボールが飛んでいる間は、ボールの視点から流れていく周りの景色を表現。スピード感、立体感あふれるグラフィックは、ゴルフゲームをやらない人でも一見の価値がある。

ビジュアル以外の面でも、演出に凝っている。

例えば、選んだゴルファーの表情が、ショットによって変わるのがおもしろい。ナイスショットでニヤけたり、OBで頭をかかえたりと、一喜一憂のアクションが笑える。

ギャラリーの歓声、すがすがしい野鳥の鳴き声も臨場感を高めるのに一役買っている。

ゴルフゲームファンならずともぜひ1度はプレイしてほしい、ぜんじ、YOU・Aイチオシのスポーツゲームだ。

(YOU・A)

パワーアップ!!

スーパーバレー'91

©ビデオシステム



ソーレ！バシッ

妙なあじのあるスポーツゲームだった前作のスーパーバレーボールが、女子のチームが加わり、ボタンが1つになり操作しやすくして登場。

その名は「スーパーバレーボール'91」。

ボタンが1つになって操作がより簡単になったとはいうものの、何種類もある攻撃を、1つのボタンと、レバーで決定しなければならない。ちょっと複雑になるかもしれない。

前作では男子チームしかなかったので、プレイする側としてちょっともの足らない感じがしたのである。

続編といえば普通メンバーの変更(新しい選手とか)がメインなんだけど、バレーボールには女子もあるので、今回のゲームではその部分がプラスされている。

私も女子のバレーボールはとっても興味があるのですごくうれしい。イトー〇ー力堂のさい〇うさんとかねえ。うんうん。

私なら全日本の女子で優勝を狙うが、君はどうする?

(する)



バックアタックか?

★印はP.119をご覧ください。

ゆうゆのクイズでGO!GO!

あのタイトー提供のクイズ番組、ゲームで登場!!

塩原利康

ここが新しいもーん

また似たようなクイズゲームかあ、へっ、オレのZ80並みの頭脳にとっちゃ楽勝だぜ。やるまでもねーや、と思っている君、甘いっ!!アブラムシのおケツの汁より甘い。

なぜか、それはゆうゆのクイズでGO!GO!だからだ。サブタイトルは、なるほどピントなウルトラショック!!…言わなきゃよかったかなぁ。

よし、真面目にいくぞ。まず、目新しいのが正解率システム。従来のノルマ制+お手つき制ではなく、1分間に何問でも答えられる。1分経過した時点でボーダーラインを正解率が超えていればラウンドクリア。1問につき、10秒のタイムリミットがあるので単純計算で1ラウンド最低6問は答えなければならない。1問答えて100パーセントのまま逃げ切る、ということは不可能なわけだ。まあ、そんなに難しく考えたら頭がグレートデストロイヤーという人も、要するにゾウさんゴンドラよりゆうゆゴンドラのほうが上にいればラウンドクリアなわけだ(わかりやすいねー)。



司会はおなじみゆうゆ。緑の解答者席がなぜか入院中。

さらに新しいのがタイトーの開発者さん方の英知の結晶、5種のボーナスゲームだ。これによって豪華賞品(アイテム)がもらえるのだ。こいつは後で紹介しよう。

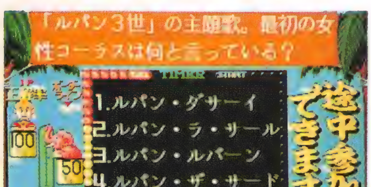
そして、そして一番のウリが司会のゆうゆ!某模型誌でモデルをやっていたころからファンで、夕やけニャ○ニャ○を毎日チェックして…ち、違った。タイトーのイメージキャラクターのゆうゆが何と総合司会!!その可愛い声でしゃべってくれる。「それではみんなで、ゆうゆのクイズでGO!GO!」。うーん、よか。

ジャンルは11コだもーん

ジャンルは、スタート時には8つ。簡単に説明しよう。

1. 芸能音楽…結構古いものから最近のものまでいろいろ。
2. スポーツ…スポーツだね。
3. 科学…理系の人にはオススメ。でも難しい、科学は…。
4. 文学歴史…人名、作品名等。文系の人向けかな。
5. 社会…地理が多いかなあ。
6. 漫画・アニメ…キテる…。
7. 映画…洋画・邦画両方だ。
8. 絵の問題…これはいい。

新しい問題形式で、楽しいよ。スタート時にしか選べないので一度はやってみよう。



TIMERがこのラウンドの、砂時計はこの問題のタイム。

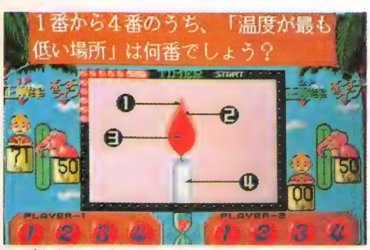
これが新アイデア、絵の問題。



2面以降は4つのジャンルから選ぶことになり、スタート時と同じジャンルは「難しく」なる。また、絵の問題のかわりに雑学が入り、さらに3つのジャンルが加わる。

9. ゆうゆの問題…ゆうゆファンは点の稼ぎどころだろうなあ。僕?全然ダメだった…。
10. 車・バイク…車とバイクの問題だよ。
11. ゲーム…ゲーメスト読者なら楽勝?超オールドゲーム問題から人生ゲームまで。

問題数は今までの倍以上の1万問だし、選択肢の順番も変わる。あきずにやり込めるクイズゲームだ!!



みごとなひっかけ…。

'91 AOUショー クイズでGO!GO

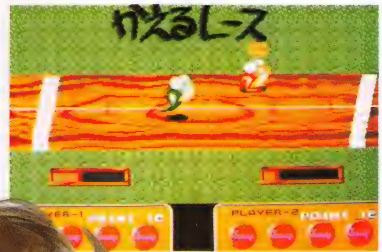
ボーナスゲームだもーん

全6ステージの2、4ステージ終了後に突然やってくるボーナスゲーム。5つあるのだが、それぞれが超いい味出してるんで、ぜひトライ!!

その1…カエルレース

1Pの緑ガエル「セバスチャン」と2Pの赤ガエル「ミヒャエル」の競争だ。下に表示されるパワーゲージをタイミングよく押そう!連射厳禁だぞ(ただし、ひとジャンプ3点なので点稼ぎにはなる)。

カエルの声はゆうゆの声なんだって。ゲロゲェ〜ロ。



ボタンは全部同じ機能。



王様に何たる暴言！

その2…タイトルはヒミツ

緒形拳のよーな王様にカレーを喰わせろ!! 正確には、4人とも「ジョン=ニャーニック6世」というカレーの嫌いな王様。食え1から食え4ボタンを駆使してフェイントもなんのその、奴の口にカレーをぶち込むのだぁ!!

失敗して顔につけると「アチッー!」、食わせると「フガガト」と絶叫するぞ!!

その3…崖っぷち

こいつが一番キテる。独立したゲームにしたらゲーメスト大賞とれたかも。

プレイヤーは、人生の崖っぷちに立っている。背後は人生のドロ沼だ!上から転がってくる岩をナベでたたきおとせ!失敗すると…うーん、人生の縮図。辛辣な社会風刺がきみのハートをむなしくすることうけあいだ。操作は1〜3がナベボタン。4がライトボタンで、押している間は真っ昼間だというのにライトが灯くぞ!(意味はない)

1人プレイの時は他方が寂しがるので途中参加してあげよう。





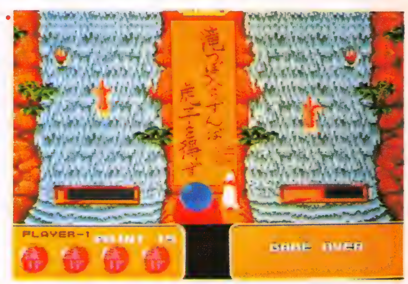
躍動感あるポーズ!2Pはいじけてる。鳥が飛んでくるぞ。

その4…滝つぼ入らずんば虎児を得ず

基本的にはカエルレースと同じ。キャメルトライのペンギンくんがこんなところに!ペンギンくん1号がひら泳ぎ、2号がクロールしてるぞ(しかし、ペンギンが滝のぼりするかなぁ)。

その5…それ行け!!ヒューストン

落ちてくる「黄金の宝」をバケツで奪取しろ!1、2ボタンが左へ、3、4ボタンが右へ移動。バケツの口でちゃんと受けないとダメなので結構難しい。一人プレイ時、他方はおどり狂うけど心配はないということだ。



虎子? 虎児?



1Pが1年A組。2Pは2年A組。おはやし隊もいるよ。

豪華賞品だもーん

ボーナスゲームで30点以上獲得すると、4つの箱の中から任意に選べる。

●**三択えんぴつ**

問題が三択式になり、しかも4番のボタンで鉛筆コロがしが可能だ!運が良ければ当たる…という。うーん。

●**左うちわ**

出題後5秒たつと不必要な答えを一つ消してくれる。点稼ぎをする人にはちょっともどかしいアイテムかも。

●**スキップカード**

このカードによって、「コースセレクト」ができる。

●**ハンドパワー(死語)**

出題後3秒ごとに不必要な答えを一コずつ消していき、最後には二択になってしまう。死語なのが残念だ。

●**ゾウトール**

ゴンドラ上のゾウが太り、その重みでゴンドラが10%分下がるぞ!

●**ボーナスポイント**

5000点と1万点の2種があり、ボーナス点が入る。ゲーム進行上には何ら影響を与えない。



ピラミッドパワー(超死語)。

演出が最高だもーん

本当にゆうゆ司会のクイズゲームに出演しているような気持ちになるよ。音楽もこってるし、特にエンディングの曲は一聴の価値あり。

そうそう。エンディングには、司会のゆうゆからの豪華賞品が送られるぞ。マルチエンディングだそうなので、何度も楽しめる。

今までのクイズゲームとはひと味もふた味も違っているゆうゆのクイズでGO!GO!ぜひやってみよう。

プレゼントだもーん

タイトーさんのご好意により、豪華賞品(といってもゾウトールや三択えんぴつじゃないぞ)のプレゼントだ。

このゆうゆでGO!GO!のボーナスゲームのお習字?シール4枚とカレーの王様、ジョン ニャーニック6世の肖像画風ブロマイドだ!!このあやしい5点セットを5名様にプレゼント。

ほしい方はゲーメスト編集部「崖っぷち」係まで。



ガンシューティング

スティールガンナー
ゴーリーゴースト
マッド・ドッグ・マックリー

今回AOUショーに出展されたガンシューティングは全3機種。うち2機種は前回のAMショーに参考出展されていたもので、新しく顔を出したのはカプコンの「マッド・ドッグ・マックリー」のみであった。…とはいえ機種は少ないながらも、それぞれ非常に「見せ方」に趣向が凝らされており、久々にゲームの分野で新鮮さを感じたというのは特筆すべき点である。

中でもやはりスティールガンナーに注目、といったところであろうか。

（古葉美一）



スピードと破壊の美学 スティールガンナー

©(株)ナムコ

AMショーにも出展され、未完成ながらも高い評価を得たナムコの新作ガンシューティング、スティールガンナー。

今回AOUショーでは、より完成品らしくなって登場。アンケートでも3位に食い込む超話題作となった。

操作法はいたってシンプル

である。メインショットとボンバー（ミサイル弾発射）のみなので、すぐにゲームにのめり込めるだろう。

もともとガンシューティングはゲームの中でも、かなりシミュレーション的要素が強く、臨場感というものが重視される。マニア向けというよりは一般向けのエンターテインメントなジャンルであるといえよう。

であるからして、とっつきやすいように操作をシンプルに設定するのは大正解なのである。新しい要素がないじゃん、などといってはいけない。

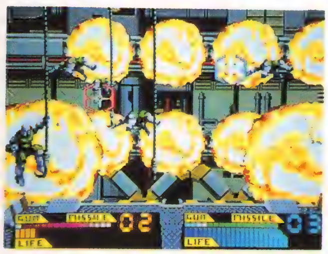
主人公は特殊部隊

のスティールガンナーたちのエース2人組である（凸凹コンビという噂もある）。パワードスーツを着て高速でホバリングしたり、高い障害物も飛び越したりする。

それだけに敵も強力である。エアーバイクやモビルアーマーが街中をビュンビュン飛びまわり、雨のような集中砲火を浴びせてくる。

その迫力たるや筆舌に尽くしがたいものがあり、僕自身、自分のボキャブラリーの貧困さに情けなくなるほどだ。これぱかりは実際プレイしてもらわないとわからないかもしれない。とにかくすごいのだ。





本日の苦情件数

というのが面クリア時に表示される。これはスティールガンナー達が破壊した施設や巻き込んだ市民の数からくるもの(だと思われる)。彼らの上役もさぞかし胃が痛いことだろう。件数の数値の効果などはまた次の機会に。

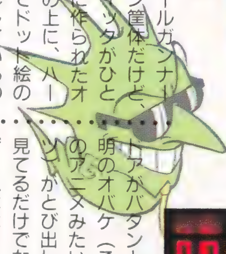
（古葉美一）

射的とガンシューティングの融合 ゴーリーゴースト

©(株)ナムコ

外見はスティールガンナーと同じ2人用ガン筐体だけど、的となるグラフィックがひとあじ違う。実際に作られたオバケ屋敷の模型の上に、ハーフミラーを使ってドット絵のモンスターを投影しているのだ。おもちゃみたいな戸棚やドアがパタンとひらいて半透明のオバケ（これがまた外国のアニメみたいな憎めないヤツ）がとび出してくるのは、見てるだけでなかなか楽しい。ゲームははじめてって人もオッケーなかんじだ。

（栗）





リボルバーの重さがいい… マッド・ドッグ・マックリー

© AMERICAN LASER GAMES, 1990 DISTRIBUTED BY CAPCOM CO.,LTD.

レーザーディスクを搭載、リアルタイムな展開が楽しめる射的ゲームだ。プレイヤーは西部の早うちガンマンとなって、狂犬と呼ばれる悪党どもをなぎ倒していくわけだが、空き家に入れられたシェリフを救出したりマップ上のルートを選択したりとエレメカにしてはなかなか演出に気がきいている。敵のガンマンに撃たれると変なおっさんにバカにされてしまうのが情けない。「君はさあ、もっと運でも良くないと生きてけないよ」（栗）



第4回 すーぱーりあるまーじゃんたいむす SRM TIMES

M…ミキ　K…カスミ　S…ショウ子

M・K・S　皆さん、卒業、進学、進級、就職、昇進、浪人(おいおい)おめでとうございます！
S　――ってことは　カスミちゃんが中学卒業して高校進学、あたしたちは高校3年ってことに…。
M　ならない、ならない！
K　え～、どぉしてぇ？
M　…なぜなら、あたしたちは磯野界の住人だから――――。
K・S　ええ――っっ‼
S　どおりで…。あたしがPⅡ出たのが17の時で、その1年ちょい後のPⅢのミキと同じ歳なんておかしいと思わないでもなかったのよね。
K　が～ん。ぢゃ、あたしいつまでたっても高等部の制服着られないの？
M　あんた、制服で学校選んだの？
K　そーじゃないけど…。くすん…、あこがれてたのに～。
S　いーじゃん、悠の貸してもらえば？
(PⅣの悠ちゃんはS女子学院高等部に通ってます)
M　サイズが違うって！
K　あ――っ！胸はあたしのほうがあるもん！
S　〝胸〟といえば…PⅣの香織さん！
M　…そーゆー思い出しかたって…。
K　えっと、というわけで次号は香織さんがゲストで来てくれます！
S　皆さんのお便りまってます♡

今月のごめんなさい

3月号で　わたしたちの次回CDの企画はなんでしょう？　というクイズをだしたんですが、実はまだ答えがでてません(笑)。

お便りくださった皆さんどうもありがとう&ごめんなさい！またの機会に発表させてもらいますので、それまで待っててね♡

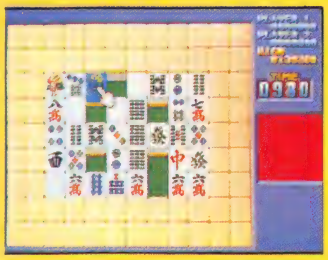


中国の首都、北京。ある民家に謎を解いてほしいと夜ごと人々が訪れるようになった。彼らはいったい何者なのか？そして、この謎は君に解けるか？



©1991 IREM CORP.





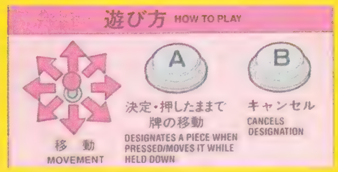
中国王朝があなたの深い叡知を求めている！

ルールはかんたんだ！

このゲームのタイトルは英語で書くと「HOLD THEM BETWEEN」、つまり「挟む」ってことで、ゲーム内容はその名の通り、「同じ牌ではさんで取る」だけの簡単なルールです。

牌移動の制限は縦か横、一方向に動かせること、また、牌が画面内に1コでも残ってしまうと手詰まりとなる。が、時間のある限り何度でもトライできます。

牌と牌の間になるべく多くの牌があると高得点になり、そしてステージ数は全26面！そう簡単に終わってしまうゲームではない。毎回、違うパターンの組み合わせになっているのです。(水島屋T.J)



- 同じ牌で挟んで取る簡単ルール！
- ステージは5夜×5面＋最終夜＝全26面！
- 各夜、幾多のオートセレクト。その組み合せは∞(無限大)‼
- 1つより2つ、2つより3つ！たくさん挟んで高得点を狙え！

牌の取り方
同じ牌で、
挟んで取ろう！



萬 を取りたいとき、どちらか片方の 萬 をAボタンで決定
TO TAKE 萬, DESIGNATE 萬 ON EITHER SIDE BY PRESSING "A" BUTTON!

もう片方の 萬 をAボタンで指定
DESIGNATE 萬 ON THE OTHER SIDE WITH "A" BUTTON!

指定した牌とはさまれた牌が取れる
THE TWO DESIGNATED PIECES AND THOSE HELD BETWEEN THEM ARE TAKEN AND DISAPPEAR.



萬 を取りたいとき　Aボタンを押したままレバーで動かす
取れる組み合わせをつくれ！
TO TAKE 萬, MOVE IT, USING THE JOYSTICK WHILE HOLDING "A" BUTTON TO MAKE A COUPLE WITH ANOTHER 萬 THAT CAN BE TAKEN

はさむ牌 萬 をAボタンで指定して取る
DESIGNATE THE OTHER 萬 BY PRESSING "A" BUTTON TO TAKE THE DESIGNATED PAIR AND THE PIECES HELD BETWEEN

牌は縦か横、
一方向に動かせる！

パズル

ウェルトリス（ビデオシステム）
○覇沙夢（アイレム）
アタックス（リーランド/カプコン）
★チャイナタウン（データイースト）

○印はP.113、★はP.119をご覧ください。

今回の出展作品は「ウェルトリス」（ビデオシステム）「覇沙夢」（アイレム）「アタックス」（リーランド／カプコン）「チャイナタウン」（デコ）の4作品、評価は順に（5段階として）5、4、3、2といったところ。

前回のショーまでは各社がこぞって出していたようだが今回はいわゆる"当たり"がウエルトリス、覇沙夢とあり、期待できそう！という感想がもてた。

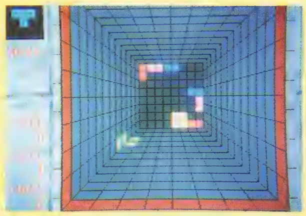
他のジャンルと違って様々なアイデアが勝負を決めるパズルゲーム…まだまだパズルはおもしろい！と証明できるような作品で我々を魅了してほしいものだ。（水島屋T・J）

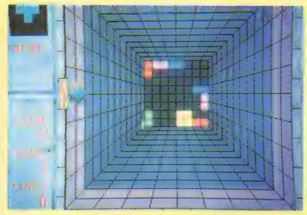
進化したテトリス ウェルトリス

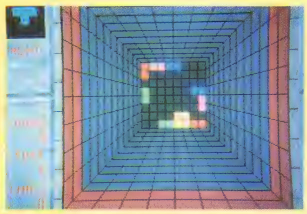
テトリスの画面を4方向に延長したゲーム…一言でいえばこういうゲームなんだが、テトリスをバージョンアップした感覚なので、おもしろさはやってなかった人には分からないかも。

ショーでは2つのタイプが発表展示されており、テーブルタイプ2人同時プレイ可能バージョンと、テーブルアップライト1～4人同時プレイ可能バージョンの2種類をプレイできた。このゲームの同時プレイはやはりおもしろい！というのも他の3人（2人、1人）のプレイを邪魔できる。

このほか、先月号での紹介と多少変わった点もあり、側面にはみ出したブロックはその数だけ天井がせまってくるようにもなっていて親切設計となっている。（水島屋T・J）


①この緑ブロックを落とすとどうなるか？


②こうなってから……

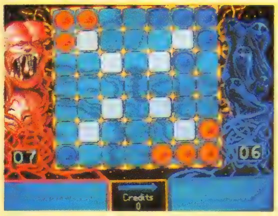

③2方向に分かれる。これが使えるんだな——。

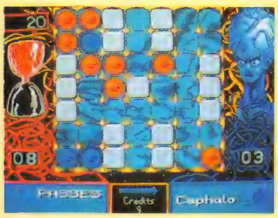
先の先を読め！ アタックス



オセロ好き、グロいのも大好き人間におすすめしたいのが「ATAXX」だ。

基本的なゲームの要領はオセロと同じ。ただ変わってるのが「スタイル分まで動けて分裂が可能」になっていること。先の先を読む「先手必勝」ゲームですね。（水島屋T・J）


このへんなら楽勝、楽勝。


時間がないぞ——、え～、ちょっと待ってよー。

ピンボール

チェックポイント（データイースト）
ファンハウス（ウィリアムズ/タイトー）
★バックスバニーズ（バリー/タイトー）
★ホップス（プレミアゴッドリーブ/タイトー）

★印はP.119をご覧ください。

アースシェイカーの流れ!? FUN HOUSE

タイトーブースにあった「FUN HOUSE」はウィリアムズ社の作品。

フィールド全体を見ると、コメットやサイクロンの流れのように見える。中でも、一番目を引くのがフィールド上部にある顔。腹話術に使われる人形の顔の部分がそのままついている。



フィーチャーは、どちらかというとアースシェイカーの流れに近い。3ボールマルチや、クイックマルチボールなどがあることからわかる。マルチボール中に開くトラップドアにボールを入れるとジャックポットを獲得できる。

やりこむ価値のある一作である。

期待株 チェックポイント



最近のデコピンは元気がいい。今回の「CHECK POINT」もアイデアをたくさん盛り込んだ作品である。

ハード面では、シューター部分に一工夫されている。一定条件でマルチボールになるのだが、今までの2ボール・3ボールをロックしたあとマルチボールになるのではなく、1ボールをロックした段階でマルチボールがスタートするのである。この段階でロックされてないボールがシューター部分に出てくるのだが、それが機械的に自動に打ち出されるのである。昔はシューターがないピンボールもあったのだが、手動と自動が兼用のピンボールは初めてである。



ソフト面では、セレクトBGMとドットマトリクスディスプレイ（ハード面か？）があげられる。

セレクトミュージックは、アウトランでもあったアレである。ロック・ソウル・カントリー・ジャズ・ラップ・クラシックの6種類が選択できる（会場ではうるさくて聞こえなかったのが残念）。

ドットマトリクスディスプレイは、今までのデジタル表示から一歩進んだシステムである。これにより大きい文字やグラフィックが表示されるようになった。

その他、こっている点はスタートボタンが、自動車のキーでスタートさせたり、バックグラスの文字が回転するところがあげられる。

フィーチャーの説明は来月号でC・C氏が解説するので楽しみにして待っていてくれ。（悠理）

'91 AOUショー 見逃すな！

どこまでも愛を込めて これを見逃すな!

E.D.F.

©1991 JALECO Ltd.



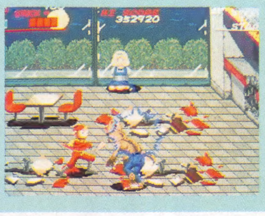
君はもうハマったか？

前回のAMショーに出展されたものだ。内容は先月号を見てもらうとして、今回出展されていたものが先月の記事のバージョンだ。よって、まだ最終面が入っていない（ショーでプレイした人、あれでALLじゃないよ）。発売されたら再度チャレンジだ！（N.O.）

世紀末にトッコウ薬、ニンポー

©TAITO CORP. 1990

ニンジャキッズ



4人同時プレイ（筐体2台使用の場合）のできる忍術アクションゲーム。主人公は半蔵、佐助、茜、玄太の個性派ぞろい。ストックすると忍法の威力があがる巻物。生命力を回復するカンヅメやワイン。無敵になる宝玉など、アイテムも多数。

さあ、悪の忍者と対決だ。

やっぱり根性だ!

©TAITO CORP. 1990

嗚呼 栄光の甲子園



と一んでもない根性をもった高校生球児が、あの大甲子園で笑わせてくれる。

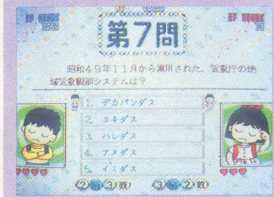
普通にプレイ（野球）をしようと思えばできるが、根性ボタンひとつでガラッと内容が変わる。これはすごい！

こいつは何を考えてんだかと思えるシーンも続出！燃えてみるか！（ずる）

駄菓子屋感覚がイカス!

©セガ

セガ 宿題を忘れました！



ゲイングランドやジャンボ尾崎のセガ・システム24で作られたクイズがこの「宿題を忘れました！」。基本は5択式の記憶ほりかえし型クイズだけど、最初に自分の生年月日を入力することによってそれぞれの年代にあわせた問題が出題されるのが特徴。駄菓子屋感覚ガイカス!!（栗）

ラフプレイでエキサイト!

©TAITO CORP. 1990

ハットトリックヒーロー



過去にたくさんのサッカーゲームが出ているが、ラフプレイをできるようになったのがこのゲームの目玉かな。

ゲームがスタートしてボールのとりあいとシュートだけのものと比べるとプレイにラフなプレイができるということで熱くなるだろう。（ずる）

HIT THE ICE

©TAITO CORP. 1990



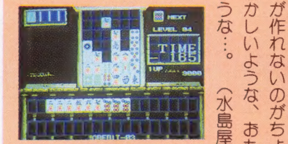
連携プレイがポイント

なぐりあいありの熱いスポーツ、アイスホッケーがゲームになった。ゲームの組み立てを考えながらパスを続けていってシュートする。これがポイント。正統なプレイもできるけど、やはりこのスポーツは、なぐりあいがないとね。

ちょっと気合の入った乱闘シーンは一見かな。（ずる）

牌が降る！ チャイナタウン

©DATA EAST CORP. 1990



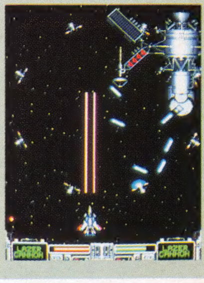
牌が上から落下してきて、ある条件下で3つ1セットの組み合わせを作り、それを4セットと頭2つで役を作るテト?? 麻雀。2P同時も可能で4種類のゲームから選べた。

案外、思うように組み合わせが作れないのがちょっともどかしいような、おもしろいような…。（水島屋T.J.）

地球奪還のために、発進せよ!

S.T.Gストライクガンナー

©1991 ATHENA CO., LTD.



西暦2008年人類は最大の危機に直面。異星人がS国と手を結び侵略を開始した。だが、異星人はS国も裏切った。

地球の最終兵器ストライクガンナーは10種類のウエポンを一つセレクトし、パワーアップユニットでスピード、ショットをパワーアップできる。地球奪還にGO！

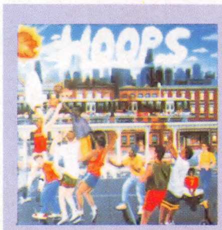
なんとリアルな スーパーピンボール



©テクモ

根強いファンのいた「ピンボールアクション」の続編なのだ。けっこう前から噂は聞いていたけれど、ついに発売となるのか？今回は、4つのフィールドを選べるほか女性ガサービスしてくれる。（栗）

ピンボール ホップス

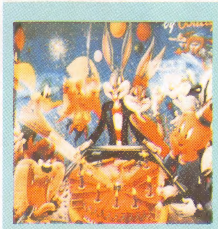


「HOOPS」はプレミアゴッドリーブの作品。屋外のバスケットガモチーフとなっている。

2〜3ボールマルチがあるガランプレーンはなし。

また、最近のプレミアゴッドリーブに見られる傾斜がゆるいフィールドのため、スピード感はいまひとつ。（山）

ピンボール バッグス バニーズ



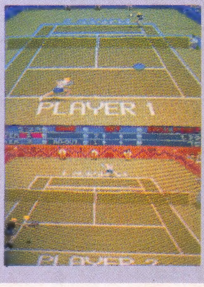
「Bugs Bunnys」はバリーの作品。ワーナーブラザーズのアニメキャラがバースデーパーティーを開いている設定である。

マルチボールはないが、左側にミニフィールドがあり、メインフィールドに通じている。ボールが落ちにくいので少しは楽しめる。（山）

ACE OUT THE COMPETITION!

ホット ショット テニス

©Copyright 1990 Incredile Technologies, Inc. All Rights Resered.



STRATAというメーカーから出ていたのがこのテニスゲーム。

1P側は上半分の画面。2P側は下半分を見ながらプレイする。

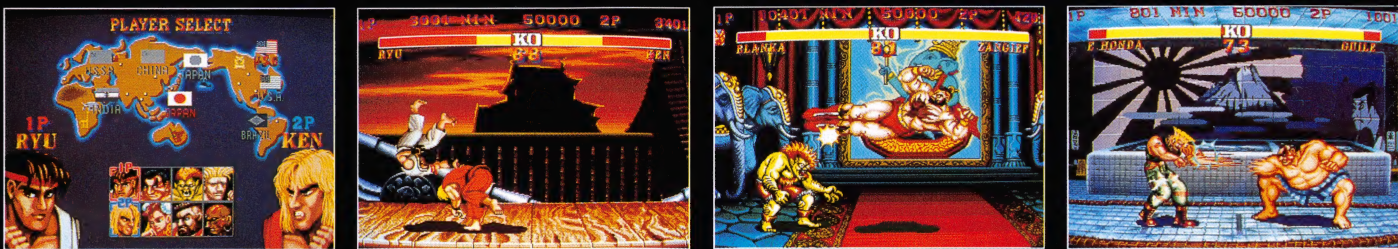
自分のレベルに合わせて相手を1位から30位までの選手からチョイスできる。（ずる）


CAPCOM
はじまる。

また鮮烈な闘いが

CPシステムで
爆発

STREET FIGHTER II™



おなじみの波動拳、昇竜拳はもちろんユニークな必殺技を持つ選りすぐりの8人のプレーヤーから選び、世界のストリートファイターの頂点をめざせ！　CPシステムならではの複雑な素早い動きにキミはついていけるか？

株式会社カプコン®
本　　社　〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
東京支店　〒150 東京都渋谷区広尾1−3−18

ゲーメスト
May 1991 5
No.57
平成3年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻第5号通巻57号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
特別定価530円（本体515円）送料71円



雑誌03659-5　Printed in Japan